Потерянные земли

Потерянный - 2

Влад Владыкин

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Жанр LitRPG! или ЛитРПГ, кому как больше нравится. Вторая книга цикла "Потерянный".Что делать если твоё тело умерло в реальном мире, а душа осталась в виртуале компьютерной игры? Приспосабливаться и пытаться как-то жить дальше. Легко сказать. Только, что делать, если пытаясь приспособиться, ты нарушил все мыслимые законы, и у администрации к тебе накопилась масса неприятных вопросов? Забанить, как обычного игрока тебя не могут, но не стоит обольщаться, при желании придумают что-нибудь похуже. Казалось бы, из игры не убежишь, а внутри от администрации не спрячешься. Но, нет, и там есть места. Только стоит ли соваться туда, куда предпочитают не лезть даже местные боги? Правильно, лучше этого не делать, но у героя и его подруги просто нет другого выхода.

- Владыкин Влад (Милослав Князев)
  - Глава 1
  - Глава 2
  - Глава 3
  - Глава 4
  - Глава 5
  - Глава 6
  - Глава 7
  - Глава 8
  - Глава 9
  - Глава 10
  - Глава 11
  - Глава 12
  - Глава 13
  - Глава 14
  - Глава 15
  - Глава 16
  - Глава 17
  - Глава 18
  - Глава 19
  - Глава 20
  - Глава 21
  - Глава 22
  - Глава 23

Владыкин Влад (Милослав Князев)
Потерянный-2
Потерянные земли

Глава 1

Да, бывший админ действительно принёс нам принеприятнейшее известие. А какое там к чертям кошачьим! Хреновое известие! Только начали обживаться и привыкать к новым условиям, как на тебе. Бросай всё и беги, куда глаза глядят.

К счастью бежать сломя голову и без подготовки нам не требовалось. Администрация хотела сначала поговорить, поэтому не давила и не хватала за руки. Чем такие разговоры обычно заканчиваются, всем известно. Но наивные люди всё равно находятся. Многие до последнего надеются, что всё обойдётся.

Ориентировочно сутки на подготовку у нас были, и это как минимум. На самом деле больше. В случае необходимости ещё день обещал укрывать у себя в трактире Пьяный Менестрель. Бывшему администратору ничего за это не грозит, даже личных подозрений не возникнет. Он уже несколько раз из принципа укрывал беглых НПСов на позволенные двадцать четыре часа. Вообще так много времени и не требовалось. В плане подготовки стояло всего три пункта. Первый — забрать половину портала-таблетки. Когда обоснуемся на новом месте, поставлю там и смогу в любое время посетить свою поляну и что самое главное, вернуться оттуда. Точку возвращения менять не собирался — она мой сильный козырь, отказываться от которого глупо.

Вторым пунктом шло запастись ветками для Оксаны. К своему-то дереву она прыгнуть может в любой момент, а обратно, да ещё и с грузом уже вряд ли. Ещё одна причина забрать портал. Точку возрождения привидения мы тоже не собирались менять и по тем же причинам. В случае смерти очнётся на своей поляне, переместится на мою, а оттуда вернётся таблеткой к новому месту жительства.

Третьим пунктом шёл Пьяный Менестрель. Обещал какой-то сюрприз и несколько подарков, которые помогут как при бегстве от администрации, так и для жизни в потерянных землях. По его слова вещи очень ценные. Для себя берёг, но не понадобились.

Когда разобравшись с порталом и запасом веток, вернулись в трактир, я заподозрил, что бывший администратор решил совместить приятное с полезным. То есть сюрприз с подарками. За столом сидели и мило беседовали с хозяином Заноза и Колючка. Только ихнего квеста мне сейчас и не хватает. Чутьё не подвело. Практически сразу возникло системное сообщение:

Внимание! Вам доступен новый квест.

Помочь сёстрам добыть осколок алтаря с искрой божественной силы.

Награда — вариативная (обращаться к Пьяному Менестрелю).

Принять? Да/Нет.

Подозреваю, от этого квеста мне не отвертеться. Я к нему в принципе был готов, только сейчас ну никак не время. В любом случае не спешил нажать "Да" пока не выясню, зачем это понадобилось. Не сёстрам, разумеется, тут всё ясно, а бывшему администратору.

Заноза с Колючкой окончательно поссорились со своей группой. Перерыли кучу информации и нашли все способы прохождения квеста. Таких, кстати, оказалось не два, а три (менестрель один упустил). Кроме заявиться в любой храм и отколоть кусок прямо от алтяры или найти осколок с непогасшей божественной искрой в уже разрушенном существовал другой куда более оригинальный способ. Ещё можно было перепить Бухаря, прямо у него в храме. И пока бог виноделия валяется в доску пьяный, совершенно безнаказанно отколоть кусочек алтаря (это не говоря об эпической награде за сам перепив).

Двойняшки даже попробовали. Мало того, они сумели выторговать для себя особые условия. Они пьют по очереди, а он с каждой. Бухарь, как истинный интеллигент- алкоголик пошёл на уступки дамам. С условиями противоположного характера вряд ли бы согласился, а так всегда, пожалуйста. Естественно у девушек ничего не получилось. Бухарю раз плюнуть не двух, а десяток таких перепить и остаться как стёклышко.

Очнулись Заноза с Колючкой следующим утром на алтаре в виде большого стола, заставленного кружками и бутылками. Полуголыми. Все обнаженные участки тела были исписаны неприличными словами.

Такого рода юмор, более типичен для студентов по отношению к упившимся на вечеринке друзьям, а не бомжам со свалки. Скорее всего, есть какие-то запреты на шутки другого типа, особенно те, которые подпадают под определённые статьи уголовного кодекса. У надписей оказались интересные свойства. Смоешь, приличный дебаф на сутки. Оставишь как есть — наоборот, бафы на разные характеристики, действующие до тех пор, пока буквы не сойдут сами.

То-то девушки сегодня так основательно одеты, ни одного участка кожи, кроме кистей рук и лиц не разглядеть. А ещё от

Бухаря каждой досталось по божественной метке. Только их свойства отличались от полученной мною. С одной стороны отсутствие дебафов при употреблении алкоголя и никакого похмелья на следующее утро, а с другой, после каждой выпитой порции падает один предмет одежды.

О свойствах меток, а так же о том, чем закончилась попытка перепить бога самогоноварения, колючие сестрички рассказывали неохотно. Мне бы вообще не стали, но вопросом заинтересовался Пьяный Менестрель. Тому стало интересно, как развлекается его приятель.

— Когда закончим квест, нужно будет это дело отметить несколькими бутылочками хорошего вина, — пошутил я.

— Идёт! — хором ответили Заноза с Колючкой.

Ну вот, юморист недоделанный. Пошутил, называется. Ляпнул, не подумав о последствиях. Теперь от квеста точно не получится отказаться. Тем более что сёстры хорошо подготовились. И разрушенный храм Безымянного нашли в относительно безопасной локации, и место разведали, и даже три свитка возвращения там активировали. То есть можно отправляться хоть прямо из-за стола.

Рассказывали как о лёгкой прогулке, но мне в это не верилось. Бывший администратор подтвердил мои догадки. После свержения мятежного бога, следы его пребывания стирались не мгновенно, а для правдоподобия постепенно. Чтобы народ поменьше шастал, развалины всех храмов, населил опасными мобами без выпадения ценных предметов и с минимальным опытом за убийство. Да ещё и всех собак на Безымянного повесили, мол, это его посмертное проклятие. Народ не сомневался, ведь тот, как ни как по профессии был богом мести.

Но Заноза с Колючкой заверили, что нашли храм недалеко от потерянных земель, где серьёзных монстров почти нет.

— Вполне может быть, — согласился Пьяный Менестрель. — Те, что были, уже сбежали, тем более что есть куда, а новых пока не поставили.

— О чём я и говорю, — подхватила Колючка. — Втроём должны справиться.

Именно втроём. Больше свитков у них не было. На Оксану никто не рассчитывал с самого начала. Оказалось очень кстати, привидению со стопроцентным дебафом сейчас не до походов по развалинам храмов.

Я поднялся к себе в номер, где вооружился, переложил кое-что из пространственного кармана в сумку-инвентарь, чтобы не светить перед посторонними вещи, которые им видеть не

положено, и оставил половинку камня. Заноза с Колючкой уже ждали, полностью экипированные, в общем зале. На столе лежало три свитка. Я протянул руку к своему.

— Ты что, назад пешком пойдёшь? — удивилась Заноза.

— А вы? — не остался в долгу я.

— Мы свои уже активировали и в инвентарь спрятали.

— Тогда почему считаете меня глупее себя?

Извиняться колючие сестрички не собирались. Лишь кивнули, признавая, что на этот раз мои слова оказались острее. Больше времени терять не стали, сломали вторые печати на свитках и оказались на свободном со всех сторон пространстве. Слева и сзади лес, впереди и справа горы.

— Мы ходили на разведку дальше, — сразу пояснила блондинка. — Но точку входа предпочли выбрать на окраине, чтобы избежать сюрпризов хотя бы в самом начале.

— Хорошо, — согласился я. — Тогда пошли.

Чем ближе подходили мы к развалинам храма, который когда-то был построен на низкой горной террасе, тем более старыми они казались. С момента низвержения Безымянного и уничтожения всех его храмов, времени прошло всего ничего, а тут как минимум пара десятилетий. Компания по постепенному стиранию мятежного бога из памяти Эвриворлда работает медленно, но верно.

— Сейчас оттуда выскочит, — произнесла Колючка.

После чего обе сестры синхронно натянули луки и выпустили две стрелы в указанную расщелину. Выпрыгнувший оттуда монстр нарвался на заранее произведённый залп. Получилось красиво, эффектно и эффективно, так как удар оказался критическим. Аналогичная ситуация повторилась ещё дважды.

— Вы что, две недели репетировали? — поинтересовался я.

— Ага, — ответила Колючка.

— Не две и даже не одну, но до алтаря доходили больше двух десятков раз, — уточнила Заноза. — Брали по осколку и возвращались. Думали получится выполнить квест за счёт количества попыток.

— Но ничего не вышло, — закончила сестра.

Зато теперь наизусть знали, кто и откуда должен выскочить. И расстреливали, словно в тире. С монстров ничего не падало, а опыт был минимальным. От одного до пяти очков максимум. Две лучницы полуэльфийки впереди, суккуба и паук сзади. Я двигался защищённый со всех сторон, как на прогулке. Вообще-то светить перед временными союзниками тот факт, что могу иметь двух питомцев — не самая хорошая идея. Однако они и так знают, что я умер в реале и теперь обладаю не совсем стандартными

возможностями, а во-вторых, меня администрация собирается то ли изолировать, то ли вообще стереть из игры, так что утечка столь незначительной информации — мелочь. Быстро прошли остатки сопутствующих строений и остановились перед развалинами самого храма. Он пострадал сильнее всего.

— Дальше никого нет, — объявила Колючка. — Осталось войти туда, выбрать среди строительного мусора нужный обломок алтаря, и квест завершён.

— Мы же говорили, что всё будет просто, но никто не желал слушать, — добавила Заноза.

Потом девушки расступились в приглашающем жесте:

— Твой выход.

Мой так мой. Однако стоило мне сделать шаг вперёд, камень под ногами задрожал. И не только под ногами. Сыпались стены, которые ещё не успели рассыпаться под воздействием времени и усилий программистов. А так же упал приличный кусок скалы, открывая вход в пещеру. Будь это просто ещё одна дыра в каменной стене горного хребта, ничего страшного.

Интересно… Только у нас совсем другой квест, и проверять новенькую локацию не собираемся. Во всяком случае, здесь и сейчас. Я вообще, а Заноза с Колючкой наверняка уже строят планы на ближайшее будущее. К сожалению, у локации имелось противоположное мнение. Из пещеры появилось нечто драконоподобное.

Имя — Страж храма (НПС)
Вид — подземный дракон.
Класс — хранитель.
Уровень — 200.

— Раньше ничего подобного не было, — произнесла Заноза.

— Если он страж храма, может тебя, как паладина Безымянного пропустит? — предположила Колючка. — Попробуй подойти.

— Боюсь, он тут прежде всего для того, чтобы сторожить от таких, как я, — ответил ей.

Но вперёд всё-таки шагнул. Дракон сразу обратил на меня внимание и взгляд его даже самый безнадёжный оптимист, не решился бы назвать дружественным. Да что там дружественным, нейтральным тоже не назвал бы. Однако попробовать стоило.

— Я Странник Пришедший Из Далека, единственный действующий паладин Безымянного, требую пропустить меня к алтарю.

В ответ чудовище дохнуло. Вовсе не пламенем. К сожалению не пламенем. Огонь сам по себе, без горючей смеси даже в реальном мире не страшен. На несколько мгновений, разумеется. С горючей смесью куда опасней, но в игре моя защита такое без проблем выдержит. Как минимум один раз.

Дыхание этого дракона напоминало работу пескоструйки. Щит и главный доспех выдержали без проблем, шлем тоже. Всё остальное пришло в негодность. В первую очередь тканевые чехлы на шлем и на ножны сабли щелкунчика (сам не знаю, зачем её нацепил, наверное, по привычке). Их как ветром сдуло к чертям кошачьим. Потом защита ног. Тоже полностью рассыпалась. Кожаным штанам досталось, превратились в лохмотья. Сам при этом почти не пострадал, минус три процента жизни, не в счёт. Однако следующий плевок наверняка станет для меня последним. То, что щит и верхняя часть доспехов выдержит, слабое утешение. Наверняка останусь без ног.

— И кто обещал, что будет легко? — крикнул я сёстрам.

Те не ответили. Оказались слишком занятыми обстрелом монстра из луков. Но тому от их стрел было даже не щекотно. Подземному дракону двухсотого уровня стрелок сорок седьмого мало чем отличается от комара. Два стрелка, соответственно, от двух комаров.

И тут опять задрожали камни. Но совсем не так как в прошлый раз. Не все вместе, а только отдельные. Две кучи разнообразных обломков сформировали големов, размерами под стать дракону. Да квест накрылся большим медным тазом. Даже целыми тремя. Хотя на самом деле нам и одного подземного ящера с лихвой хватило бы. Лучше прямо сейчас самим уходить, потому что бой ничем кроме порчи экипировки точно не кончится. Хотел озвучить предложение колючим напарницам, но не успел. Големы набросились на дракона, а тот начал отбиваться из своей пескоструйки стачивая в щебень и пыль и так не однородный камень.

Уровней у големов видно не было, но они явно не сильно уступали своему противнику. Одного бы дракон наверняка одолел, а двум явно уступал. К тому же каменные гиганты могли восстанавливаться, подбирая на ходу камни и заменяя ими повреждённые. Чтобы не попасть под случайный удар одной из сторон мы немного отступили. Рыжик было, сунулась вперёд, и мне пришлось её звать обратно в приказном порядке.

Если честно, у самого возникла идея проскочить под шумок, схватить нужный осколок алтаря и обратно, а эти пускай дерутся, если им так сильно надо. Хорошая идея, между прочим. Но был у неё один маленький недостаток: как отличить кусок алтаря от

любого другого камня и в свою очередь, тот в котором сохранилась искра божественной силы, от пустого. Поэтому пришлось ждать в сторонке и смотреть, как сражаются титаны. Заодно и обсудили происходящее. Версий было две. Либо монстры не поделили нас, либо големы сражаются на нашей стороне. Колючие оптимистки настаивали на втором варианте, а я был более склонен поверить в первый.

— А где твоя суккуба? — вдруг спросила Заноза.

Осмотрелся по сторонам. Та действительно исчезла. Нетрудно было догадаться, куда именно. Посмотрел на сражающихся и сразу заметил мелкую бестию, усевшуюся на хвост дракону и увлечённо пытающуюся отпилить кинжалом кусочек. Отозвать сумасшедшую суккубу я не успел. Дракон, наконец, что-то почувствовал и дёрнул хвостом. Рыжик отправилась в полёт. Только собственные крылья расправить не успела. Сразу шмякнулась о скалу и сползла по стеночке вниз. Выжила. Встала не очень уверенно и бочком, бочком вернулась к нам. Вся побитая, одно крыло явно сломано и безвольно болтается, жизнь почти на нуле… Но при этом довольная. Одну руку держит за спиной.

— По-моему, я ясно приказал не лезть.

— Да, дядя Странник.

— И ты всё равно не послушала.

— Да, дядя Странник.

Суккуба вся из себя изображала маленькую невинную девочку. Только не очень получалось. Во-первых, за последнее время успела подрасти, а во-вторых, выдавала довольная улыбка и спрятанная за спину рука.

— Что у тебя там? — спросил я.

— Ничего, дядя Странник, — попыталась соврать суккуба.

— Показывай!

Рыжик неохотно продемонстрировала заострённый наконечник драконьего хвоста.

— И на фига? — искренне спросил я. — Размерчик-то совсем не твой.

Девушка выдвинула вперёд свой хвост, сравнила наконечники, убедилась в моей правоте, но явно всё равно осталась при своём мнении.

— Ладно, если так хочется, можешь оставить себе в качестве талисмана, — разрешил я.

— Спасибо, дядя Странник!

При последних словах суккуба резко приблизилась и чмокнула меня в щёку. Да, чувствую, начнутся с ней настоящие проблемы, когда достигнет полного совершеннолетия.

Пока разбирался с выходками своей питомицы, бой на развалинах храма успел закончиться. Победили големы. Забили подземного дракона почти до смерти. Жизнь у ящера оставалась на самом донышке красной зоны. Но почему-то не добивали, а стояли, прижав к земле, словно чего-то ожидая. И кстати, теперь над ними, можно было разглядеть характеристики:

Название — страж храма.
Вид — каменный голем.
Уровень — 178.
Принадлежность — Безымянный.

У второго было то же самое, только уровень на единицу выше. Теперь многое стало понятно. Дракон был фальшивым стражем храма, подсунутым администрацией. А големы — настоящие. Наверняка поставлены тут бывшим владельцем заведения.

— Чего ждёшь? — прервала мои размышления Колючка.

— Иди добей, — добавила Заноза.

Если это големы Безамянного, то вполне логично, что дают возможность добить дракона и получить все плюшки единственному оставшемуся в игре паладину. Подошёл, примерился к открытой ране на шее подземного дракона, замахнулся… и в последний момент остановился.

Это же меч лича с чёрным янтарём собирающим души. Вдруг получится? Душа двухсот уровневого дракона — заманчивый приз. В таком деле важна любая мелочь. Переключил тёмного паладина с основного класса на дополнительный. Главным сделал лича. Теперь можно. Ещё раз примерился и замахнулся.

Если взять розовую птицу обломинго и посадить в индейское национальное жильё фигвам, то получится тоже, самое. Дракона-то я убил, но его душа в янтарь не попала. Видимо система решила, что слишком жирно будет. Выпало всего одно очко опыта. Зато мне лично, а не на всю группу. Вообще-то чистейшей воды издевательство. Искин, отвечающий за это безобразие, видимо сам всё понял и чуть помедлив, выдал мне достижение — "Убийца драконов" плюс сто очков славы и столько же репутации к нему. И всё.

Но я не сильно обиделся. В конце концов, мы тут совсем по другому поводу. Осталось найти нужный осколок алтаря. Знать бы ещё, как это сделать. Никаких для этого предназначеных приборов или амулетов у меня с собой не было. Специально проверил все умения и заклинания, доступные тёмному

паладину, там тоже ничего даже отдалённо похожего.

Однако и не пришлось. Один голем вдруг осыпался, а другой раскрыл себе грудную клетку. Вытащил оттуда небольшой камень ярко-чёрного цвета и протянул мне. Не возникало никаких сомнений, что это и есть нужный осколок алтаря. Пока он находился в руках голема, я никаких характеристик не видел, но стоило взять самому, как они появились:

> Осколок алтаря Безымянного — Бога мести и шуток.
> Статус — активный.
> Количество божественной силы — 5000 единиц.
> Доступно — 57 % (восстанавливается)
> Внимание! Канал с богом отсутствует.
> Восстановление за счёт силы других богов составляет одну десятую от номинала.

Оказывается это ещё и не одноразовая батарейка, а аккумулятор, который можно подзарядить и от чужой розетки, только медленно. Просто замечательно! Тем временем выскочило ещё одно сообщение:

> Сердце каменного голема:
> Уровень — 179
> Ограничения по управлению — только для высших жрецов и паладинов Безымянного.

Да, хорошая штука. Такую отдавать категорически не хочется. И понятно, куда делась половина энергии. На бой с драконом. Пока я читал характеристики и размышлял, отдавший мне своё сердце, голем тоже рассыпался. Что навело меня на одну интересную мысль. Их ведь было два. Одно возьму для выполнения квеста, а второе для себя лично. Идея мне очень понравилась, но осуществить её не получилось. Сколько не копался в другой груде, ничего не нашёл. Заноза с Колючкой стали меня поторапливать. Мол, осколок добыли, пора обратно, пока ещё какой-нибудь дракон не вылез.

Кстати о драконах…

— Дайте хоть трофеи забрать, — возразил я.

Тут им крыть было нечем. Трофеи — это святое. Что я имею в виду, сомнений не возникло. Тело поверженного дракона уже успело осыпаться прахом, оставив чистый скелет. И череп!

— Только как ты его тащить собрался? — усмехнулась Колючка.

— Есть давно отработанный способ, — ответил я, вытаскивая мешок путника.

По моим расчетам не такой уж и большой череп, всего лишь с холодильник размером, должен был войти. В этом я оказался прав, лишь не учёл другого. Механика пространственного кармана, сумки-инвентаря и мешка путника сильно отличались. В первых двух случаях достаточно желания и чисто символического действия, а в третьем необходимо на самом деле поднять предмет и засунуть куда надо. Вот вы, например, пробовали когда-нибудь засунуть холодильник в мешок, который визуально в несколько раз меньше? Нет? Правильно! Не советую. Во всяком случае, в одиночку. Более высокоуровневым колючим сестричкам, пришлось поднимать череп, пока я держал мешок.

— Ну всё, возвращаемся! — не терпящим возражений тоном заявила Заноза.

Я не стал спорить. Отозвал питомцев, достал свиток возвращения, сломал печать… Это был новый свиток с нетронутыми печатями. Зачем портить? Нет, не только для маскировки, чтобы сёстры даже не заподозрили наличия у меня другого способа. Планировал ещё раз вернуться сюда, к тому же и потерянные земли недалеко. Как раз за этим горным хребтом. Одновременно с манипуляцией со свитком, активировал половинку камня возвращения. И сразу оказался в своём гостиничном номере.

Глава 2

Первым делом избавился от лишнего груза. Перекинул череп из сумки в пространственный карман, не вытаскивая из мешка. Затем сразу спустился в общий зал, где уже ждали Заноза с Колючкой. Пьяный Менестрель тоже был тут. Мне осталось вручить осколок алтаря заказчику и смотреть на довольных двойняшек, читающих сообщение о достижениях. Затем получили свои долгожданные луки и собрались уходить.

— Эй, красивые! — воскликнул я. — Вы ничего не забыли?

— Вроде нет, — пожала плечами Колючка.

— Ничего, — подтвердила Заноза.

— Неужели? А кто обещал отпраздновать удачный квест несколькими бутылками приличного вина?

— Так ты про это? — изобразила удивление блондинка. — Мы вовсе не отказываемся.

— Да, — добавила брюнетка. — Просто думали, что ты сам не захочешь.

— Я сам? С чего бы мне отказываться?

— Как это с чего? — продолжила игру Колючка. — Ты же говорил, что непьющий. Этот, как его, импотент, в смысле апстинент.

В том, что врут, придумывая буквально на ходу, я не сомневался. Когда давали обещание, вовсе не собирались обманывать и были вполне искренни, но теперь им идея явно разонравилась. Однако у девушек ничего не получилось, у меня появился союзник, которому тоже захотелось посмотреть, как действует проклятие, то есть, благословение бога самогоноварения. Пьяному Менестрелю Заноза с Колючкой возражать не решились.

— Да и не будем мы много пить, — пообещал бывший администратор. — Хватит моего кувшина.

Сёстры оценили размер сосуда, прикинули, сколько получится на четверых и легко согласились.

Когда мы выпивали уже по третьей кружке, Заноза с Колючкой явно заподозрили — что-то тут не так. В тот кувшин и восемь не могло поместиться, а уж двенадцать вообще никак. Божественная печать работала как часы, стоило начать пить, как один из предметов одежды оказывался под столом. Другие характеристики тоже были в норме. То есть никаких дебафов и сама под стол раньше времени не свалишься, опьянение при этом никто не отменял. Не знаю, чего там наливал из своего бездонного кувшина гостьям Пьяный Менестрель (мне просто

приличное эльфийское вино), но после третьей девушки тянули кружки уже сами.

> Внимание! Вы выполнили скрытый квест.
> Раздеть Колючку.
> Награда — 1500 очков опыта.

Неожиданно. И приятно. Вслед за этим выскочило ещё одно точно такое же системное сообщение, только уже про Занозу. Пьяный Менестрель мне подмигнул, давая понять, чьих это рук дело. Я ни разу не был против, совместить приятное с полезным.

Однако печать Бухаря была то ли с дефектом, то ли с предохранителем. Всё вплоть до лифчиков оказалось под столом, а дальше никак. Похабных надписей на телах двойняшек тоже не обнаружилось. Видимо истратили свою силу и растворились.

Когда девушки нас покинули, я напомнил Пьяному Менестрелю, что вообще-то квест был и у меня и пора бы рассчитаться.

— Ах, да — ответил он. — Держи.

И протянул мне добытый мною же осколок алтаря. Если честно, я на что-то похожее и рассчитывал. Ему на фиг не надо, а мне очень пригодится. И как источник энергии (буду почти полноценным паладином, несмотря на отсутствие бога-покровителя), и как сердце каменного голема, если они вдвоём целого подземного дракона уделали, то в одиночку с кем попроще точно справится. Кроме того выскочило сообщение о получении аж десяти тысяч опыта, чего хватило на следующий уровень. Двадцать первый, то есть по местным меркам полное совершеннолетие. Полагающийся бонус в тысячу триста очков для питомца я отдал пауку, а то он от суккубы подотстал. Теперь на уровень нагнал и стал пятнадцатым.

— Это ещё не всё, — ответил хозяин трактира и протянул мне предмет чем-то похожий на камень возвращения.

Внимательно его рассмотрел. Размер точно такой же, форма шарообразная и тоже вроде бы мог разделяться по бороздкам, но не имел металлического цвета.

— Что это? — спросил я.

— Фонтом.

— Чей?

— Теперь будет твой.

Ага, как в том анекдоте про художника. Заходит клиент в студию и видит большое количество портретов, людей в старинных костюмах.

— Кто это? — спрашивает он.

— Предки, — отвечает художник.

— Чьи?

— Купишь, будут твоими.

Пересказывать анекдот менестрелю я не стал. Вместо этого поинтересовался, что этот фантом делает и зачем мне вообще нужен. Оказалась полезная вещь, правда одноразовая. Если разделить на половинки, капнуть на одну немного своей крови и влить побольше маны, то появится твой фантом. Не просто внешняя копия, но и воспринимаемая игровой системой словно это ты и есть. Пока вторая половинка у тебя — ты невидимка. Не для игроков, НПСов и других персонажей, а именно для системы. Через несколько часов или дней (в зависимости от количества влитой маны) фантом развеется и маскировка исчезнет. Или ещё раньше, если на кого-то нарвётся и будет убит.

— И как я сам об этом узнаю? — спросил у Пьяного Менестреля, вертя камень в руках.

— Твоя половинка рассыплется в пыль, — ответил он.

— Ладно, с этим понятно. Другой вопрос, как он вообще в Эвриворлде появился? Очень сомневаюсь, что хозяева сами придумали такую проблему.

— Конечно же не сами, — усмехнулся бывший администратор. — Эти артефакты были в одной из поглощённых игр. Мне в своё время дали несколько протестировать, вот один "случайно" и завалялся.

— Понятно. Тогда остался другой, более важный вопрос. Почему ты мне помогаешь, одаривая бесценными артефактами? Скрилла, понятно, назначила себя покровительницей таких, как я и честно выполняет взятые на себя обязательства. Встретит, одарит, окажет большую или меньшую помощь под настроение и всё. Дальше выплывай, как сможешь. А ты?

— Кто сказал, что я тебе помогаю?

Даже не нашёл, что ответить.

— Мне скучно быть запертым в игре, поэтому развлекаюсь, как могу, — продолжил бывший администратор. — Заметь, каждый раз перед тем, как ты хотел сделать глупость, я тебя предупреждал об опасности, но не мешал.

— Заметил. Не мешал. Даже помогал.

— Было дело, — не стал отрицать он. — Но всегда предупреждал, и решение ты каждый раз принимал сам. Так что винить некого.

— Я и не виню. Просто хотелось бы узнать, чем твои развлечения могут закончиться, лично для меня и для Оксаны?

— Это будет зависеть только от вас, — ответил он. — Я лишь

сделал всё возможное, чтобы уровнять шансы.

Ну-ну, после того как создал ситуацию в которой эти шансы понадобятся.

— Только не надо, — словно прочтя мои мысли, возразил менестрель. — Ты бы и без меня вляпался. Именно поэтому тебя и выбрал. Тот же Кот Молчун сумел организовать вокруг себя целый клан, но при этом был очень осторожен и действовал через подставных лиц. Ты думаешь, о нём никто не знал? Админы обо всём были прекрасно осведомлены, но претензий не имели.

— Понятно, — пришлось согласиться мне.

— А сейчас активируй фантом, отправь его в одну сторону, а сами идите в другую.

Я так и сделал. Но не спеша. Для начала открыл интерфейс и очень внимательно изучил. Пятьсот условных единиц маны хватало примерно на сутки существования фантома. Значит, если волью весь резерв, то он продержится два, два с половиной дня. Мне больше и не нужно. Вернее нужно, даже очень, только сильно сомневаюсь, что получится так долго дурить администрацию.

А вообще странно, для меня пятьсот условных единиц — много, для стоуровневого мага, который просто обязан вкладываться в ману, наоборот, мелочь. Выходит он сможет создать себе фантома на очень долгий срок? Вернее мог в той игре, из которой попал в Эвриворлд этот артефакт. Быстро нашёл нужную информацию. Оказалось — нет. Количество требуемой маны вовсе не было константой и зависело от уровня.

И кстати, хорошо, что залез почитать. Фонтом мог копировать не только персонажа, но и любую его амуницию. Опять же, не бесплатно. Всё упиралось в ту же ману. Теперь предстояло решить, что мне больше нужно? Долгоживущий (относительно), но совершенно беззащитный при встрече с любым мобом или имеющий куда меньший срок годности, но способный справиться со многими, кто слабее и уровнем ниже?

И тут у меня возникла идея. Очень хорошая. На первый взгляд. Весь вопрос в осуществимости.

— Насколько будет похож получившийся фонтом на меня? — спросил у менестреля. — И насколько управляем?

— Похож абсолютно, не отличит ни система, ни игроки. Во всяком случае внешне и пока молчит. Перекрёстных допросов точно не выдержит, а парой ничего не значащих фраз с кем угодно обменяется без проблем. Что до управляемости, какие приказы отдашь перед расставанием, те в точности и выполнит. Только советую быть осторожным, если задашь слишком строгие рамки, при изменившейся ситуации продолжит следовать программе во вред себе.

Такое меня вполне устраивало. Сначала снял все слишком крутые доспехи и оружие. Выбрал из запасов меч попроще, одолжил у Оксаниного питомца его деревянный щит и самое главное поигрался со своими настройками. Незачем ему быть паладином и тем более магом, маны и так в обрез. Пусть будет простым воином. Ну и очки опыта, если такие появятся, пускай идут петам, уж кого-кого, а одноразового фантома, качать нет никакого смысла.

Как только появился двойник, сразу вызвал питомцев и дал задание охранять свою копию и не ввязываться в авантюры. Последнее было сказано специально для одной рыжей особы с рогами крыльями и хвостом. Фантому приказал отозвать питомцев. У него получилось. Вздохнул с облегчением. Это было самое слабое место моего плана.

Проинструктировал свою копию, по прибытии на место сразу призывать петов и убираться подальше от развалин. Потом искать переход через горную цепь, но туда не соваться. Убедился, что всё правильно запомнил, передал свиток возвращения.

— Со свитком ты придумал правильно, поздравляю, — похвалил Пьяный Менестрель. — Возле развалин храма сегодня наследить успел, и всё внимание уйдёт туда. Тем более при наличии в районе фантома с твоими характеристиками.

Я неопределённо пожал плечами. На самом деле, когда активировал свиток, рассчитывал сам туда вернуться. И только уже здесь понял, не получится, потому что Оксана своим ходом не доберётся. Нужно было два, но в тот момент у меня их просто не было. Зато у бывшего администратора нашлись. Сразу два и уже активированных. Когда он успел, спрашивать не стал, намного важнее, куда они ведут?

— Точка в нескольких днях пути от крупнейших потерянных земель на другом континенте, — пояснил он. — И не только континенте, а вообще во всём Эвриворлде. Местность, кстати, необжитая, там вообще редко кто кроме контрабандистов бывает. Но сейчас нет и их, последний канал перекрыли, а нового пока не возникло. Очень удачно получилось, у нас ты и возле храма наследил и фантома в том же направлении отправил, пока будут ловить тебя здесь, на другом континенте скорей всего успеешь добраться до границы.

Собираться нам с Оксаной было не долго, и так всё давно готово. В самый последний момент Пьяный Менестрель бросил мне мелкий предмет.

— Держи, вдруг пригодится.

— Что это?

Вещь больше походила на костяшку домино с двумя

единичками.

— Уровень, — ответил бывший администратор.

— Какой?

— Следующий. Разломай пополам и получишь. Один тебе, один твоему питомцу.

— А если мне и Оксане? — сразу спросил я.

— Не получится. Только хозяину и пету. И вообще, вам пора.

— Постой! — вдруг вспомнил я.

— Что ещё?

— Как сменить имя?

— Никак, — серьёзно ответил Пьяный Менестрель. — Не предусмотрено программой.

— Но ведь у меня один раз получилось, — напомнил ему.

— Если получится ещё раз умереть в реале, тогда и сменишь.

С этим не вышло. Я не особо и рассчитывал. Но был ещё и другой вариант. Длинные имена можно сокращать за определённую плату. Давно хотел стать просто Странником, вместо Странника Пришедшего Из Далека, которого некоторые сокращают до СПИДа. Только теперь, учитывая конфликт с администрацией, официальным путём вряд ли получится.

— Не можешь оказать помощь в этом вопросе? — спросил у менестреля.

— Могу, — ответил он. — Только учти, сокращение — не замена. Для системы ты всё равно останешься тем же самым. Опознание будет происходить ни чуть не хуже.

Однако меня устраивал и такой вариант. Пьяный Менестрель у себя в трактире имел полные админские права и легко подкрутил что надо, в обход основной системы. На максимальный срок в десять лет, за символическую плату по золотому в год. Так я стал Странником. Новая жизнь с новым именем.

Глава 3

Высадились в местности, где гармонично соединялись лес, каменистая степь и горы. Большое количество озёр и речек хоть и выглядело весьма живописно, но шло в минус. Водные преграды нужно было как-то преодолевать. Я в своём пространственном кармане мог бы нести если не целый корабль, то приличную лодку, только как-то не подумал. От строительства плота тоже отказались. Транспортировать-то я его смогу ничуть не хуже, но времени терять не хотелось. Приходилось мокнуть при каждой переправе. Неприятно, но не страшно, такая вещь, как простуда в игре не предусматривалась. Болезни как таковые были возможны, но все они имели статус насылаемых. Заболел, значит, тебя прокляли.

Несмотря на то, что время утекало, выбрали самую безопасную схему движения. Сначала Оксана разведывала пространство не только впереди, но и вообще вокруг, потом короткий переход и повторение цикла. Старались обходить не только любую реальную опасность, но и низкоуровневых мобов, которые вообще не могли причинить ни мне, ни привидению никакого вреда. Ведь если начнутся бои и рост любых характеристик система этого не может не заметить. Теоретически искины не должны обратить внимание, но случайности всякие бывают.

За два дня почти добрались до подножья горной цепи. Как раз к этому времени рассыпалась в пыль половинка камня-фантома. Значит, кончилась моя маскировка. Попытался призвать питомцев и не получилось. Что за… Хотя понятно. Они и так находятся в призывном состоянии, только в другом месте. Сначала отозвал, а потом призвал ещё раз. Получилось. И по моему, очень вовремя. И паук и суккуба были изранены, с жизнью упавшей в самый низ красной зоны. На Рыжике к тому же лежал какой-то дебаф от магического удара. Я их выдернул прямо из боя. В качестве бонуса за весь поход с моим двойником имелось лишь по паре сотен очков опыта у обоих.

Короткий допрос пояснил ситуацию. Решение отправить питомцев с двойником, оказалось правильным. Не только помогло ему продержаться подольше, но и позволило собрать кое-какую информацию. Новости были обнадёживающими. Администрация пока не видела во мне большой угрозы спокойствию и миропорядку, поэтому не торопилась и играла по собственным правилам. Никакой тебе локализации игрового пространства, в котором я не нахожусь с последующим

отключением там всего к чертям кошачьим. Просто выдали несколько квестов игрокам на мою поимку и продублировали отправкой по следу охотников — НПСов. Но опять же, строго в рамках правил, то есть и те и другие были уровнем не выше моего и пока не объединились, не сильно опасны. Поэтому всё ещё имею реальные шансы добраться до потерянных земель и там затеряться.

Из статьи, выданной мне бывшим администратором, которая была для служебного пользования, следовало, что Северный континент вообще сначала посчитали неудачным и хотели стереть. Подумаешь, одной Евразией больше, другой Азиопой меньше? Для игры, внутреннее пространство которой давно многократно превосходит не только Землю, но и Юпитер, действительно мелочь. Тем более что и так потерянной для игры, была почти половина континента.

Сначала было не так страшно. Находящиеся в центре материка Проклятые Земли не пожелали подчиняться игровым правилам Эвриворлда. Ничего необычного, дело почти житейское. Их даже огораживать не слишком пришлось, так как имели собственные горы вокруг. Слегка укрепили и решили, что хватит. Это-то и было ошибкой. В тех горах имелось большое количество тайных проходов. Внутренний изолированный мирок со своими правилами и законами миропорядка долго копил силы. Пока однажды не вырвался наружу. Ходили слухи, что не без помощи кого-то из богов. Подозревают Безымянного, но его после низвержения, принято вообще во всём обвинять, от катастроф глобального масштаба до прыща на заднице.

Цивилизованный восток, пусть с трудом, но устоял, и волна покатилась на дикий запад. Что-то сметала, но большую часть перестраивала под новые законы. Так больше трети континента вышло из-под контроля администрации (север, отделённый естественной горной цепью, вообще не сразу заметил, что у них там на юге произошли перемены).

Хозяева хотели стереть континент, нарисовав вместо него новый, но не тут-то было. Запротестовали игроки, которые успели обжить восток и север. С одной стороны крупная империя и несколько королевств, с другой множество фьордов с замками, где обосновались отыгрывающие викингов. Администрация пошла на встречу, перегородила континент ещё одной горной цепью, усилила Северные горы и населила всё побережье монстрами, не позволяющими никому ни проникать на запретную часть материка, ни покидать её.

На самом деле у такой сговорчивости администрации, была ещё одна причина. Это богов отыгрывали отдельные искины, всё

остальное обслуживала целая сеть таковых. Очень даже могло быть (часто бывало) что в одном мозгу лежит камень с одного побережья, скала горного хребта другого континента, эльфийская роща с третьего и группа мобов в нубовской локации четвёртого. Живые мозги сами распределяли обязанности, причём очень непредсказуемым образом. Пойди сходу определи, что надо стирать, а что нельзя ни в коем случае.

Мы находились на северо-западе континента. Главной её особенностью было почти полное отсутствие населения. Все посёлки и города викингов и проживающих с ними на той же территории гномов располагались дальше на запад. То есть шанс найти проход в горах до того, как администрация навыдаёт местным квестов на нашу поимку был вполне реальным. Оставалось надеяться лишь на то, что по ту сторону не будет хуже, чем по эту. Вдруг Пьяный менестрель сильно преувеличил претензии, имеющиеся ко мне у хозяев игры. Встретят, побеседуют, предупредят, выдадут похожий трактир… Проверять не хотелось. Сидеть безвылазно всю оставшуюся жизнь в собственном трактире тоже.

Горы, стоящие у нас на пути были весьма качественными. Я ни разу ни альпинист и в вопросе не разбираюсь, но и дилетанту ясно — не пройти. Невооружённым глазом видно, что первоначальный горный массив, кто-то очень старательно доработал. Перекрывая все возможные щели и перевалы. Даже особо не присматриваясь видны инородные вставки и целые цепи.

Однако у нас имелось секретное оружие — привидение. У Оксаны дебаф спадал по десять процентов ежедневно, и чувствовала себя она всё уверенней и уверенней. И ей было абсолютно безразлично, куда прыгать от ветки, вперёд или вверх. Поэтому быстро и качественно проверяла каждый возможный перевал и вообще любую щель.

А ещё она могла прыгать сквозь преграды вне зависимости от того, что это, забор, стена или горный массив. Во время одного из таких прыжков, обнаружила уютную долинку между старой и новой цепями. Главное, нашла вполне преодолимый проход во внешней стене, в то время как внутренняя была куда ниже и реже, чем в других местах. Никто не стал заморачиваться её усилением, а просто поставили ещё одну. Только проморгали там щель.

Вообще-то, таких проходимых перевалов и расщелин нам и раньше попадалось немало. Но все предыдущие охранялись монстрами запредельного для меня уровня. В этом не было вообще никого. Примерно на половине пути стали заметны некоторые странности. Возникли подозрения в искусственном происхождении прохода.

Вообще-то мы в игре и тут всё не настоящее, а нарисованное из нулей и единиц виртуальной реальности. Однако в данном случае дело в другом. Словно кто-то нашёл идущую в нужном направлении непроходимую трещину и расширил в ручную некоторые места, сделав проходимой. После чего постарался придать всем следам своей работы как можно более натуральный вид. И у него это получилось. Если специально не присматриваться ни за что не догадаешься.

Оксана сканировала всё вокруг умением "поиск кладов". Ничего ценного не нашла, но несколько раз ей попадались не затёртые следы инструментов, а один сломанная рукоять от кирки. Это было интересно и наводило на мысль, что мы на правильном пути. Ведь как-то беглые НПСы в потерянные территории попадают. Игроки опять же пытаются отыскать что-нибудь интересное или просто приключений на свою задницу.

А ещё, контрабанда предметов сохранивших свойства, которыми они обладали в других играх и которые отсутствуют в Эвриворлде. Большая часть всего этого наверняка идёт через порталы, но и других путей просто не может не быть. Нам повезло найти один из таких. Не исключено, что из-за своего дебафа Оксана не один такой успела пропустить, но теперь это не важно. Главное нашли.

В узкой долине между двумя горными цепями уже виднелись обычные следы человека. Целая протоптанная тропинка. Она, конечно, могла тут появиться ещё в те времена, когда континент нормально функционировал, и в своём первозданном виде дойти до наших дней. В игре время порой бывает ну очень относительно (это вам не Энштейн, который наобещал с три короба, а как потребовали сделать, прикинулся сумасшедшим и начал с высунутым языком фотографироваться).

Однако умению "следопыт" плевать на то, как следы выглядят и сколько времени прошло. Если оно прокачано достаточно, то покажет реальное положение вещей, если нет, то не покажет вообще ничего. Ошибки не предусмотрены. Вот оно мне и сообщило, что тропой пользуются не реже раза в месяц. А там где регулярность, просто обязан присутствовать какой-то порядок и общественный строй.

Далеко по тропинке пройти нам не дали. Оксана разведала всё впереди и по сторонам, но пассивную угрозу всё равно пропустила. Да и кто заподозрит в недобрых намерениях две груды камней в горной долине? Особенно если тут похожих вовсе не две, а вообще на каждом шагу. Правильно, никто. А тот, у кого паранойя развита настолько сильно, вообще в горы не полезет.

Справа и слева от тропы, поднялись каменные големы. Эти

двое заметно отличались от моих храмовых союзников. Те сложились из груд строительного мусора, а тут всё было иначе. Кто-то вытесал големов из камня, потом разобрал и живописно раскидал, изображая случайную россыпь.

Драться с двумя пятидесятиуровневыми боевыми роботами, каждый из которых весит много тонн и втрое выше меня ростом, было глупо. Сразу отправят на перерождение, и очнусь у себя на поляне (решил на такой случай подстраховаться и уронил половинку камня возвращения, если что хоть вернусь). Однако делать что-то было необходимо, големы медленно шагали в нашу сторону. Не бегать же от них по всей долине? Если теперешняя скорость постоянная, то вполне получится, только толку не будет.

Вообще-то у меня имелся один аргумент как раз для таких, причём в куда большей весовой категории, только тратить его не хотелось. Вернее даже не так, он-то не одноразовый, но божественная энергия в осколке алтаря накапливается уж очень медленно (я проверял, за несколько дней всего полсотни единиц набежало). Однако за неимением другого выхода вытащил сердце голема, активировал и бросил в груду камней побольше. Та сразу зашевелилась и превратилась в поднимающегося каменного гиганта.

Мой был не так красив, как местные, зато крупнее, тяжелее и явно сильнее, даже без учёта превосходства в уровне. Отдавать приказы не пришлось, он сам понял свою задачу и пошёл на встречу, противнику. Бой был коротким. Если честно, то и не бой вовсе, а избиение. Что не удивительно, учитывая уже упомянутую разницу в уровнях.

Мало того, разнеся своих противников чуть ли не в щебень, мой голем занялся мородёркой, выискивая что-то в обломках. Подобрав два предмета, вернулся ко мне и привычным движением протянул своё сердце. Кроме него у меня в руках оказалась пара чёрных камней, размером примерно с блок сигарет огранённых в виде продолговатых прямоугольников. Зачем гранить непрозрачный материал, придавая ему вид драгоценного изделия, я не знаю. Тем более что эти похвастать красотой точно не могли.

Однако стоило взять в руки и прочитать характеристики, как многое стало понятно. Красота там если и имела какое-либо значение, то находилась в самом конце списка. Это были источники энергии для големов с длинным описанием их технических возможностей и списком гномьих имён принимавших участие в разработке и изготовлении. Но самое главное было внизу. Батарейки уже синхронизированы с сердцем голема. А также предупреждение, что энергия плохо подходит и

может быть использована только в качестве вспомогательной, не более десяти процентов от общей потребности. Жаль, но даже такая экономия плюс.

Пока читал характеристики, мой голем рассыпался грудой камней. Тоже правильно и опять же по причине экономии. Надо будет, ещё раз активирую.

— У нас гости, — вдруг предупредила Оксана.

— Где?

— Впереди. Идут по тропе навстречу. Гномы. НПСы. То ли патруль, то ли комитет по встрече, то ли и то и другое.

— Тогда гости не у нас, а мы сами, — пошутил я.

Ни на патруль, ни на комитет, ни на армию толпа разно уровневых и разнообразно вооружённых гномов нисколько не походила. Назвать их партизанами или народным ополчением вполне было можно. Шли, напряжённо сжимая в руках молоты и топоры, но увидев наши уровни сразу расслабились, явно сочтя неопасными.

Вперёд вышел Горин сорок шестого уровня и сразу начал перечислять, какие законы мы успели нарушить, а так же, что нам теперь за это будет. Неуплата пошлины за проход была повторена три или четыре раза. В конце списка оказалось разрушение сторожевых големов и названа их цена. Явно завышенная. Хотя такие вещи в любом случае дешёвыми не бывают.

Гномы вели себя как типичные гномы. При этом на типичных НПСов не были похожи совершенно. Такое их поведение давало надежду, что мы уже находимся на потерянных территориях, куда власть владельцев игры либо не распространяется вообще, либо очень слабо. Из намёков Пьяного Менестреля я понял, что беглая непись и так отличается от обычной, а уж тут развивается самостоятельно.

— Мастер Горин, я бы на твоём месте вёл себя поосторожней и повежливее с теми, кто сумел разбить в мелкое крошево двух охранных големов пятидесятого уровня и сами при этом не получили ни царапины, — вмешался в разговор гном, стоявший в задних рядах, когда глава делегации перешёл к явным угрозам.

Этот персонаж выглядел странно. Вроде бы и гном, а вроде не совсем. Да хотя бы один тот факт, что единственный во всей толпе чисто выбрит, чего стоит. И по мелочам тоже отличался. Одежда, оружие, манера держаться… Потом я глянул на видимые характеристики и заметил ещё одно, куда более важное отличие.

Имя — Борин Большая Кувалда.
Уровень — 43.

Раса — гном.
Класс — кузнец.

Казалось бы, что тут странного? На первый взгляд ничего. Имя больше показывает на игрока, чем на НПСа, хотя у последних, прозвища тоже в ходу, так что никакой гарантии. Но самое главное напротив имени отсутствовал значок игрока или НПСа. То есть абсолютно не понятно, кто передо мной. Вспомнил, что у Оксаны тоже сначала ничего такого не было, за отсутствием имени. Но как только она стала Ксеринэ, так и отметка "игрок" появилась. А тут вполне состоявшийся персонаж и не пойми кто.

— Если тебе, Большая Кувалда, так хочется на моё место, то охотно уступлю право вести переговоры, — тем временем ответил Горин.

Что интересно, мастером своего безбородого оппонента не назвал. Тот сразу перехватил инициативу и начал рассказывать, что здесь и как. Смысл речи свёлся к тому же самому: за проход по этой тропе положено платить.

— Сколько? — спросил я

— Год работы у нас, — охотно ответил он. — Или что-то сопоставимое по цене.

— Дороговато будет. А бесплатно никак?

— Можно и бесплатно! — с радостью ответил гном. — Дальше по этой тропе и вверх. Там есть вполне проходимый перевал.

— Постой, — не понял я. — Ты только что говорил, что за плату тоже по этой тропе.

— Разве? — удивился он.

Потом повернулся к толпе сородичей и громко спросил:

— Неужели я ляпнул такую глупость?

Те активно замотали головами и бородами, демонстрируя полное единство.

— Ну, слава подгорным богам. А то испугался, что заразился где-то старческим маразмом и начал заговариваться.

Я стоял и терпеливо ждал, пока закончится этот спектакль. Насладившись эффектом, Борин продолжил уже серьёзно:

— За плату или отработку дальше по этой тропе и вниз. Через наши подгорные тропы. Абсолютная гарантия, что выйдете по ту сторону живыми и невредимыми. По верху же много всяких опасностей и никакой гарантии, что получится пройти, хотя бы треть пути, не погибнув. А на самом деле куда меньше.

— Некоторым, знаешь ли, смерть не так страшна, — намекнул я.

— Знаю, — согласился гном. — Сам как-то пробовал. Не дошёл и до середины. Способность возрождаться после смерти не помогла. Пришлось вернуться и отрабатывать. Через год решил вообще никуда не идти, а остаться здесь.

Интересная информация. Выходит всё-таки игрок. И как я бывший.

— По слухам на перевале даже подземные драконы водятся, — вдруг вставил один из гномов.

— Сам не видел, но и отрицать не могу, — счёл нужным пояснить Борин.

— Такие? — неожиданно влезла моя суккуба.

Рыжик демонстрировала затрофеенный конец драконьего хвоста. Все гномы затихли. После длительной паузы, слово опять взял Горин:

— Откуда?

— Напал на дядю Странника один, — пожала плечами питомица. — Вот я ему хвост и оторвала, чтобы не приставал.

— Ага, спасительница нашлась, — поддержал игру я. — А мне потом пришлось бегать за ящером и добивать.

Гномы были впечатлены. Если у коротышек-непесей и есть чувство юмора, то на подземных драконов оно явно не распространяется. Поверили сразу и безоговорочно. Даже череп предъявлять не пришлось. Каким-то образом, после моего признания, гномам стала доступна информация о достижении "Убийца драконов". Сразу позвали в гости к себе в подгорное поселение. Но только честно, заранее предупредили, что дракон драконом, а деньги отдельно. Выскочило системное сообщение, что у меня повысилась репутация с жителями Малой Подгоровки на сто пунктов. Что интересно, у моей суккубы тоже, но аж на двести пятьдесят. Хвост оказался важнее головы.

Глава 4

Малая Подгоровка оказался совсем небольшим поселением в системе естественных пещер. Куда меньше, чем я ожидал. А стоило бы задуматься, увидев разношёрстную толпу гномов. Как такие вообще могли контролировать тропу контрабандных товаров из потерянных земель в пространство игры? Пообщался с Борином, который Большая Кувалда и кое что выяснил. Во-первых, мои подозрения оказались верными, он тоже умер в реальном мире и навсегда остался в игре.

— Но почему гном? — удивился я. — Насколько успел понять в таких случаях остаются в игре полностью обнулёнными и в своей натуральной внешности.

— Да?! — удивился Борин, указывая на Оксану. — Значит, она в прошлой жизни была эльфийкой?

Тут я, похоже, сильно лоханулся. Не знаю, с чего вбил себе в голову, что всё должно происходить именно так? Даже противоположный пример Оксаны, как-то проскользнул мимо сознания. И еще нигде ничего подобного не читал и ни от кого не слышал.

— И кстати, это моя настоящая внешность, — объявил собеседник.

— Гном?! — не поверил я.

— Почему сразу гном? Или ты скажешь, что таких людей не бывает? Но в Эвриворлде действительно отыгрывал гнома. Им и остался.

Тот ещё долго рассуждал на предложенную тему. Похоже, она была у него любимой. Меня больше интересовало, почему после годовой отработки, он остался жить тут. В конце концов, не подземный мегаполис, а откровенная дыра. Во всех смыслах этого слова.

— Неужели за горами так плохо?

— Нет, просто привык, — ответил он. — Да и в дыру это место превратилось относительно недавно, после того как администрация выдала квест на уничтожение базы контрабандистов. Только сейчас срываться с насиженного места как-то неохота. С одной стороны всегда смогу вернуться, а с другой идти одному нет никакого желания.

— Тогда пошли с нами, — предложил я.

— Хорошо, подумаю, — ответил Большая Кувалда. — Времени впереди целый год.

— Должен тебя разочаровать, мастер Борин. Года не будет. Не собираемся мы отрабатывать за проход. Не пропустят так,

силой пробиваться не станем, а пойдём по верху.

— Силой и не придётся, — усмехнулся гном. — Идите. Только учтите, там вовсе не автострада и не ветка московского метро, а самый настоящий лабиринт, который без проводника со специальным амулетом ещё никто не проходил.

— Мы пройдём, — уверенно заявила молчавшая до этого Оксана.

— Думаешь? То, что ты привидение ещё ничего не значит. Свернёшь не туда и разорвут не хуже, чем любого другого. То, что мы бессмертные — ровным счётом ничего не значит, подземелья не самое лучшее место для возрождения.

— Тогда в первую очередь попробуем пройти верхними перевалами, — пожал плечами я. — Тем более что с самого начала именно так и планировали.

— Два игрока двадцать первого и двадцать второго уровней, одна из которых привидение? — с сомнением в голосе произнёс Большая Кувалда. — Не пройдёте.

— Мимо сторожевых големов, мы не должны были пройти, — напомнил я. — Самостоятельно найти проход в эту конкретную долину тоже. Кстати, не слишком большой ущерб нанесли поселению, разбив тех каменных истуканов?

— Големы — ерунда, — отмахнулся Борин. — Их запасов в подземных складах хватает. Пожалуй, единственное в чём нет недостатка. И пройти мимо них куда проще, чем через большую часть опасностей, которые ждут на перевалах.

— Мы всё-таки рискнём, — ответил я.

Оставаться на целый год в этом месте не хотелось, не только потому, что год работы — слишком высокая плата за услуги проводника по подземному лабиринту. Если администрация время от времени выдаёт квесты на разгром этой базы контрабандистов, то с таким же успехом может выдать и на нашу поимку. Однако, погостить несколько дней у гнома Борина, было можно. И ему дать время на раздумья и дождаться пока у Оксаны закончится время действия дебофа. Через перевалы лучше идти полными сил. Тем более что нет необходимости бежать без оглядки.

Брать в попутчики случайного человека (или гнома, неважно), конечно не самая хорошая идея. Но у меня были свои основания. То, что он тоже умер в реале и застрял в игре — одно из них. Но вовсе не единственное. Какой-никакой проводник через горы — ещё меньшая причина. Силовая поддержка игрока вдвое большего уровня куда существенней. И потом, если не подойдём друг другу, каждый сможет идти своей дорогой уже по ту сторону гор.

Кстати, эти дни не пропали даром. И в первую очередь для моих питомцев. Суккуба поднялась на один уровень, а паук аж на целых два. Теперь они уровнялись и обе были семнадцатого, хотя Рыжику не хватало самой малости до следующей ступени. Где успели? В том самом подземном лабиринте. Полезла туда, естественно, рыжая бестия, но паук там себя чувствовал куда лучше, поэтому и опыта набрался быстрее. Поначалу звали с собой и Оксаниного кентавра. Но от того толку в пещерах было именно как от кентавра. То есть, немного больше, чем от слона.

В результате мне перепало пять сотен опыта в качестве десяти процентного бонуса от добытого петами, но это не самое главное. После достижения двадцать первого уровня, открылись некоторые новые возможности. Например, карта игры. Если раньше там появлялось только то, что я исследовал сам и ещё добровольно переданное другими игроками, то теперь мог напрячь под это дело своих питомцев. Пусть у них угол зрения формально считался вдвое ниже и на карту, соответственно, попадало полоса уже, всё равно удобно.

Ещё можно было не только передавать друг другу какие-то фрагменты своих карт, но и вообще полностью синхронизировать. Что мы с Оксаной и сделали. С возможностями привидения картография явно пойдёт весьма успешно. Раньше я на это как-то не обратил внимания, на мысль натолкнули именно петы, начавшие картографировать лабиринт.

Я эти дни тоже без дела не сидел. Решил взять себе производственную профессию. Логично, находясь у гномов, выбрать кузнеца. Правда, сразу его не получил, пришлось начинать учеником. Его и прокачал, сколько успел, аж до четвёртого уровня.

Ученик кузнеца — 4 (10)

Собирались покинуть подземный посёлок гномов, когда у Оксаны останется всего десять процентов дебофа, но пришлось задержаться. Борин Большая Кувалда решил пойти с нами и попросил день на сборы. Он оказался истинным гномом и не имел намерения ничего оставлять из нажитого, вплоть до мебели.

Я сначала заподозрил, что у Борина тоже есть пространственный карман, но нет, оказалось всё куда проще. У него был сундук. И тоже пространственный. Снаружи полностью соответствовал своему названию. Серьёзный основательный предмет из толстого дерева, щедро окованный железом. Гномья работа, которую невозможно ни с чем спутать. Размеры тоже

приличные. Борин, при своём небольшом росте, мог запросто использовать его в качестве кровати, тем более что крышка была плоской.

Я поначалу подумал, что это какой-то аналог моего мешка путника, только из дерева, и оказался неправ. Во-первых, внутренний объём был всё-таки ограничен и соответствовал большому транспортному контейнеру. Во-вторых, вес. С ним было куда интереснее. Пока стоит на твёрдом грунте, весит ровно столько, сколько все предметы сложенные внутрь. А стоит поднять или положить в сумку-инвентарь, как начинается самое интересное. Если поднять, то будет весить, как такой сундук в реале. То есть не самый лёгкий предмет мебели, та же кровать, например. Кто посильней её в принципе поднять сможет даже в одиночку, но унести более чем на несколько шагов уже никак. В сумке игрока вообще переставал весить что либо. Правда и то и другое не бесплатно. Тысяча условных единиц маны в сутки.

— Не слышал, чтобы такие были в Эвриворлде, — заметил я.

— А их и не было, — ответил гном. — Это из потерянных земель. К сожалению, контрабанде не подлежит.

— Почему?

— Здесь работает прекрасно, а стоит вынести наружу, начинает вести себя непредсказуемо. То весит тонну, то ничего. И ману жрёт раз в десять больше.

— Понятно, — произнёс я.

Вообще у Борина кроме сундука было много интересных вещей, каких нигде в Эвреворлде не найдёшь. И он ими совершенно откровенно хвастался. Видимо не часто доводилось показывать кому-нибудь постороннему.

Например, сумка-инвентарь из какой-то другой игры, универсальная безуровневая. Какой у тебя на данный момент уровень, столько предметов и можешь поместить. С полным обнулением массы! Единственное ограничение по габаритам, то есть всю имеющуюся в доме мебель не засунешь в любом случае. Плюс ещё столько же предметов, но уже без уменьшения веса. Очень удобно, всё что потяжелее сложил в первый ряд ячеек, а что полегче во второй.

И почему только в Эвриворлде не ввели такую же систему, тем более что игру, в которой она была, выкупили вместе со всеми авторскими правами? Хотя прекрасно понятно почему. Продавать каждый раз новую сумку-инвентарь куда более выгодно, чем выдать одну в самом начале игры, которая будет бесплатно прокачиваться вместе с игроком.

Не будь у меня собственного пространственного кармана, я бы очень захотел такую. Нет, я совсем дурак! То, что уже есть —

совсем не причина отказываться, а даже наоборот. Мне теперь непременно и обязательно необходимо добыть такую. Лучшей маскировки для пространственного кармана просто не придумаешь. Контрабанда из потерянных территорий, явление редкое, но известное, объясняющее многие странности. Даже если я сам буду жить в этих потерянных территориях. Поэтому, надеюсь, получится добыть нечто подобное. Главное, не упустить шанса.

Особой гордостью Борина были не оружие или нетипичные для Эвриворлда артефакты, а набор всевозможных инструментов. В первую очередь кузнечных, но не только их. Например, очень подробно расписывал характеристики какой-то особенной супер-пупер-мега кирки, но я пропустил мимо ушей. Как впрочем, и описание любого другого инструмента. Не просто так этот человек гнома отыгрывал и о подобных вещах явно мог говорить часами.

А ещё нас так просто не отпустили. Нет задерживать силой никто не собирался, просто устроили прощальный пир. Естественно для Борина Большой Кувалды, а мы с Оксаной там присутствовали как его будущие попутчики. На девушку вообще косились недоброжелательно, мало того что эльфийка за гномьим столом, так ещё и привидение. То есть сидеть вроде, как и сидит, а пить не пьёт. Однако после какого-то количества кружек пива напряжение сгладилось, и на Оксану перестали обращать внимание.

Зато чем дальше, тем активнее посмеивались над виновником торжества. Из-за отсутствия у него бороды, естественно. Всё пытались выведать, кого из подгорных богов нужно прогневить, чтобы получить такое проклятие. Тема по всей видимости была старой и обе стороны знали все реплики друг друга наизусть. Что ничуть им не мешало развлекаться.

Соседи по столу явно поставили себе цель споить меня. Слишком уж активно подливали. Только в конечном итоге под столом оказался не я, а они оба. Вот где на самом деле пригодилась печать бога самогоноварения. Когда там же, под столами оказалась как минимум половина пирующих, а остальная дошла до кондиции этому предшествующей, Борин затеял деловые переговоры. Захотел купить у Малой Подгоровки пару боевых големов. Мол, на складах и так много, только зря пылятся.

Но не тут-то было. Нет, продавать никто не отказывался, все были обеими руками за. Только отдавать за бесценок не собирались, не смотря на количество выпитого. Торговались долго. Когда сошлись на устраивающей всех цене, за столом

остались только староста Малой Подгоровки мастер Горин, Борин Большая Кувалда, я и, разумеется, трезвая как стёкышко Оксана.

Наутро похмелья не было. Печать Бухаря не подвела. Правда, называть полдень утром, не совсем правильно. Вот пусть и катятся к чертям кошачьим все, кто так считает. Раз я только что встал из постели, значит для меня именно утро.

И тут нахлынули воспоминания о вчерашнем. В основном о вчерашнем. Но они сами собой отступили на второй план, так как вспомнил ещё и о том, что было раньше. К сожалению, ничего конкретного. Никаких имён, явок, паролей и тем более заначек, оставленных на чёрный день. Да и с какой стати их оставлять? Сейчас-то я тоже ничего подобного не делаю. Но в моём теперешнем положении даже обрывки прошлого — уже что-то. По сравнению с той полной пустотой, которую обнаружил при первом пробуждении. Именно поэтому отмахнулся от важных вчера и сегодня, и стал обдумывать то, что всплыло из памяти.

А ведь я тут уже был раньше. Нет, не в этой конкретной подгорной гномьей деревне, а на Северном континенте вообще. Но почему-то ни о каких потерянных территориях не помню. Но в том-то и дело, что в данном случае причина вовсе не в проблемах с памятью. Игра, прокачка персонажа, квесты… Всё, как обычно. Система работала прекрасно и без перебоев. Выходит, я успел побывать на этом материке ещё до того, как треть его территории из-за сбоев в системе стала потерянной для Эвриворлда? На данный момент единственное логическое объяснение.

К моему великому сожалению ничего конкретного на этот раз не вспомнил. Просто ещё один маленький штрих к моей прошлой биографии и не боле того. Но всё равно обрадовался. Раз память начала возвращаться и это уже не единичный случай, то со временем может открыться полностью. Хорошую печать мне Бухарь поставил. Не только не даёт забыть, что было во время пьянки, но и старые воспоминания освежает. Кстати, о вчерашнем.

Когда Борин и Горин сошлись, наконец, в цене, я зачем-то отправился вместе с ними на склад. Точно! Заявил, что как самый трезвый помогу грузить големов. Гномы тут же начали спорить, что они оба трезвее меня вместе взятого, и в любом случае без проблем поднимут любую деталь каменного истукана, чего мне, человеку, да ещё и низкоуровневому, не дано. Но прогнать не смогли, тут их гномьих сил было явно недостаточно. Я действительно помог Борину сложить покупку в его сундук. А потом…

Да потом началось самое интересное. Подошёл к старосте и купил пять таких же големов лично для себя. Только за какие

шиши, интересно? Наших с Оксаной денег едва на одного хватит, но никак не на пять. Проверил сбережения. Всё на месте. Слава Безымянному! Тогда как? Скидку мастер Горин мне делать точно не стал бы. Он и по той цене, за которую сговорился с Борином, продавать не хотел. Чуть не устроили прямо на складе такой же длительный торг, но я его вовремя прервал.

Вспомнил! Мы обменялись. Я ему череп подземного дракона, а он мне пять боевых големов пятидесятого уровня. Очень выгодная сделка. Причём явно для нас обоих. Каждый голем больших денег стоит, но их ещё продать нужно, а на том складе таких чуть ли не бесконечные ряды. Зато всё, что связано с подземными драконами у гномов имеет особое значение. То есть сделкой мы действительно остались довольны оба без всякого обмана.

Кстати, я тогда попробовал под это дело выторговать дополнительных энергетических кристаллов. В обмен на наконечник драконьего хвоста. Староста почти согласился выдать по дополнительному комплекту к каждому голему, но эта идея категорически не понравилась суккубе. Та просто сбежала, не желая расставаться со своим трофеем. А у меня по-пьяне не получилось отозвать своенравную пету. Так и остался без кристаллов. Ну, я ей ещё припомню, как не слушаться и срывать важные сделки.

Стоп! Купленные големы уже находятся у меня в пространственном кармане. Это выходит, что я при всех туда их складывал? Вроде нет. Если и видел, то только Горин. Да и то навряд ли, он как раз был черепом занят. Правда, как я доставал последний, вроде бы из инвентаря, точно видел. Но ничуть не удивился. Может решил, что имею в запасе какой-то артефакт? Скорей всего. Ладно, всё равно уже ничего не изменишь.

А это кто тут у нас?

— Где была? — спросил я появившуюся суккубу. — И, что самое главное, почему на зов не откликалась?

Если честно, наказывать Рыжика, мне уже не хотелось. Но и оставлять без внимания её абсолютно явное неподчинение тоже нельзя. Привыкнет, потом проблем не оберёшься. Правильно на форумах пишут: воспитание условно разумных петов — дело непростое.

— Кристаллы искала, — потупившись ответила девушка. — В подземельях!

— Нашла? — усмехнулся я её неумелому оправданию.

— Ага, — неожиданно кивнула Рыжик и выложила передо мной пять энергетических кристаллов для гномьих големов.

— В подземельях говоришь? — спросил я, читая возникшее

передо мной системное сообщение.

> Внимание! Ваш питомец совершил успешную кражу дорогостоящих предметов.
>
> Ему доступно умение "вор", увеличивающее возможности.
>
> Подтвердить? Да — Нет.

Это уже интересно. Тем более что формально суккуба мне не соврала, гномьи склады ведь тоже являются частью подземелий. Осталось решить, что делать с этим неожиданно свалившимся умением?

— Так принять или нет? — спросил я, как бы раздумывая вслух.

Суккуба активно закивала. Более чем ожидаемо. Ей, конечно, хочется. А надо ли оно мне? Как бы потом на неприятности не нарваться. Это сегодня получилось удачно и очень прибыльно. Причём владельцы, учитывая размеры складов, пропажу заметят ещё не скоро, если вообще заметят. С другой стороны, чем больше возможностей, тем меньше шансов у одной рыжей особы попасться. А искать приключения на свой хвост она наверняка и так, и так будет. Поэтому после недолгих размышлений, всё же нажал "Да".

— Спасибо дядя Странник! — воскликнула девушка.

Подбежала, чмокнула в щёку и убежала из комнаты. У меня же выскочило сообщение, что питомцем получено пятьсот очков опыта, по сотне за каждый кристалл. Что интересно, на этот раз именно лично ей, без моего право выбора. Ещё интересней, почему не сразу как принесла, а только после того, как подтвердил новое умение? Или без него опыт за кражи не идёт? Рыжику не хватало до восемнадцатого уровня совсем чуть, и теперь она его получила, опять обогнав паука.

На этот день мы опять никуда не отправились. Это нам с Оксаной никаких противопохмельных процедур не требовалось, чего никак нельзя сказать о Борине. У подгорного народа есть пословица: "Гнома пивом не испортишь". Только почему-то бородатые коротышки чаще всего её вспоминают перед тем, как сесть за стол, а не на следующее утро.

Я какое-то время опасался, что ко мне заявятся с претензиями по поводу уворованных суккубой кристаллов, но гномам было не до того, чтобы инвентаризацию в складах устраивать. Не уверен, вспомнит ли мастер Горин вообще о сорвавшейся сделке. Это у меня печать Бухаря гарантирует, что никакая пьянка памяти не

повредит, у него ничего подобного нет. К тому же у гномов поправка здоровья после вчерашнего плавно переросла в новый праздник. Тем более повод был железный: приобретение черепа подземного дракона двухсотого уровня и водружение его в главном зале поселения. К счастью Борин сказался больным и в этом празднике жизни не участвовал, иначе мы застряли бы тут ещё на один день.

Глава 5

Вышли рано утром. По словам Борина, первые несколько часов дорога совершенно безопасная, можно вообще расслабиться, напряжённость начинается дальше.

— Чего ждать? — спросил я

— Не знаю, — ответил он. — Сколько раз пытался пройти, всегда что-то новое. И кстати, зачем вы петов выпустили?

— Как это зачем? — не понял я. — Пусть погуляют. К тому же, что бы они ни делали, всегда идёт прокачка.

Гном этой новости сильно удивился. Когда узнал, что за то время, которое мы у него гостили, суккуба в подземном лабиринте самостоятельно подняла уровень, а паук целых два, просто не поверил. Про приобретение "Вор" и ещё один уровень у Рыжика я предпочёл умолчать.

— Моего Топтыгина совершенно бесполезно куда-либо отпускать самого, — заявил он. — Только в бой, причём желательно указывать цель.

— Покажешь? — заинтересовался я.

Борин вызвал своего питомца.

Имя — Топтыгин
Вид — медведь
Класс — питомец
Уровень — 21

— Может потому что у нас условно-разумные? — предположил я.

— Может и так, — согласился гном. — Кстати, разумных петов на большинстве форумов народ брать не рекомендует. Начинают проявлять характер, особенно с двадцать первого уровня. Бывают исключения, но по заверениям большинства владельцев, хлопот больше чем выгоды.

— Пока особых проблем не было, — пожал плечами я. — Правда Рыжик уже характер проявляет, в основном ищет приключений на свои рога. Хотя мне и намекали, что с наступлением двадцатиоднолетния, сможет выполнять все функции суккубы, вот тогда-то проблемы и начнутся.

О том, что она совсем недавно сорвала сделку, а потом сама украла, то, что я из-за ней не купил, опять распространяться не стал.

— Не завидую — произнёс Борин.

Вот только его тон говорил об обратном. Как раз завидовал. Явно не отказался бы иметь ручную взрослую суккубу. Желательно без обязанностей. Тем временем предмет нашего разговора никаких приключений не искала, преспокойно восседала на кентавре, совершенно наплевав на то, что он вьючный, а не ездовой. Да ещё с некоторой гордостью, мол вам нельзя, а мне два раза пофиг.

Они с пауком проверили склоны, убедились, что там действительно ничего нет, и теперь отдыхали. Хотя Рыжик явно положила глаз на медведя, принадлежавшего гному, и была совсем не прочь прокатиться на нём. Только тот оказался не таким покладистым, как Оксанин кентавр. Тем более что гном после показа убрал своего пета. Да и не было никакой необходимости во фланговом охранении, Оксана держала под контролем пространство как минимум на тысячу шагов вокруг.

Когда прошли обещанное гномом расстояние, появилось первое препятствие. Им оказался отряд гоблинов двадцать первого — пятидесятого уровней. Уж такой противник легко бы справился с гномом сорок третьего уровня, тем более что тогда он наверняка был слабее. Мы втроём плюс петы имели неплохие шансы. Хотя подозреваю, тут засада дифференцирована и зависит от силы того, кто пытается пройти. По логике в прошлый раз Борину должны были противостоять противники послабее. С другой стороны мы уже в потерянных землях, а тут никакие правила не действуют.

Гоблины набросились всем скопом, ни о какой тактике или стратегии не задумываясь. Тем лучше с одной стороны, и хуже с другой. Решительно настроенная толпа легко может завалить куда более сильного и умелого. К счастью в игре это действовало не так гарантировано, как в реальной жизни. Там сотня школьников, если те не будут бояться смерти и боли, сомнёт любого качка или спецназовца (если он, конечно, сам от них не убежит). Не хватит сотни? Тогда отправь две или три. Всё равно мало? Возьми тысячу или сто тысяч. Первоклассники с игрушечными мечами всё равно уничтожат загнанного в угол профи. Здесь при достаточно большой разнице в уровнях, можно стоять словно скала и не торопясь уничтожать накатывающие на тебя волны пузатой мелочи. Твои потери будут восстанавливаться быстрее, чем их наносит враг. Однако в нашем случае ни о какой разнице и речи не было, многие гоблины вообще превосходили меня и Оксану, а некоторые и Борина.

Я давно держал наготове половинку камня возвращения, чтобы оставить тут, а потом в случае смерти и возрождения у себя

на поляне, телепортироваться обратно. Вдруг мне пришла в голову прекрасная идея. А чем собственно, прыжок на другой континент отличается от прыжка на несколько метров? Особенно в цифровом мире. Бросил камень за спины врагов и уже через секунду оказался у толпы в тылу. Успел нанести пять ударов в спины, каждый из которых оказался критическим, пока меня не заметили.

Однако было уже поздно. Большая на первый взгляд толпа гоблинов являлась не такой уж и большой. Всего пятнадцать особей. Теперь уже восемь, потому что гному и его медведю тоже удалось прикончить по одному. Суккуба с пауком медленно добивали своего, кентавр, активно прикрываемый хозяйкой, сражался с ещё одним, остальные пять отступили в сторону, чтобы, наконец, организоваться. Поздно они об этом подумали. Мы с Борином не собирались допустить такого. К тому же я выпустил двух только что приобретённых зомби (чёрный янтарь поймал лишь пару душ из пяти убитых гоблинов). Толку мало, но хотя бы отвлекают противника. Когда к нам присоединились дожавшие своих врагов питомцы и Оксана, исход был предрешён, несмотря на то, что под конец остались самые сильные. С этими пришлось повозиться.

У нас невосполнимых потерь не наблюдалось, но все кроме привидения, потеряли от двадцати до пятидесяти процентов жизни. С трофеями ничего хорошего, горсть медных монет и куча оружия. Гоблинского, то есть годного разве что, на металлолом. Борин, с этой целью всё себе в сундук и собрал. С опытом тоже туго. Но хотя бы не по единице за тушку. За каждого получили соответствующее его уровню количество очков опыта. В сумме получилось всего четыреста восемьдесят пять. Мою долю сто шестьдесят один я скинул всё ещё отстающему пауку, получив десять процентов бонуса. Оксана поступила аналогично со своим кентавром.

Сразу возник спорный вопрос. Оставаться на месте и ждать пока восстановится жизнь, или идти вперёд. Следующее нападение с одинаковым успехом может произойти и в том и в другом случае. Тем более что засаду гоблинов Оксана не засекла, то есть они тут не ждали случайных путников, а были запущены, как только мы появились на нужном участке дороги. В конце концов, сошлись на втором варианте. Если в обоих случаях одинаково рискуем подвергнуться нападению, то так хоть больше пройдём и раньше окажемся по другую сторону гор.

— Если вообще пройдём, — пробурчал гном. — Я ведь предупреждал.

— Пройдём, — заверил его я. — У нас есть запасной план.

— Какой?

— Свитки возвращения.

— Ты ещё скажи, что у тебя есть уже активированные по ту сторону гор, — усмехнулся Борин. — А пешком идём мы исключительно из любви к горным прогулкам и альпинизму.

— Активированных нет, — спокойно ответил ему. — Зато есть кому активировать.

— Тогда почему…

— Потому что свитки денег стоят, и их у нас не так много, — ответила за меня Оксана. — Я не могу за раз все горы перепрыгнуть. И за два не могу. Теперь посчитай сколько понадобится свитков истратить.

Борин Большая Кувалда посчитал и согласился. К тому же такие свитки в потеряных землях имеют куда большую ценность, чем в любом другом месте. Тут магазинов, в которых их можно спокойно купить по установленной администрацией цене, не наблюдается. Те, кто хорошо устроился имеют контакты с обычными игроками и могут купить через них, заплатив небольшой дополнительный процент, но самого факта это никак не отменяет. В любом случае теперь гном не был столь пессимистично настроен, как вначале. Путешествовать таким способом — расточительство в чистом виде, а проскочить наиболее опасный участок — другое дело.

— Теперь веришь, что прорвёмся? — спросил я.

— Верю, — ответил Борин.

— А раньше нет? — удивилась Оксана.

— Шансы были, но не очень большие, — признался гном. — И в любом случае я ничего не терял. Всегда мог вернуться в Малую Подгоровку. Меня бы точно не прогнали. Да и для вас предложение о годовой отработке в любом случае остаётся в силе.

— Спасибо, но мы как-нибудь и без этого прорвёмся, — отказался я. — Даже без свитков. Если не в этом месте, то в каком-нибудь другом. Гномий подгорный лабиринт не единственная дорога в потерянные земли.

Этого аргумента Борин оспорить не мог.

Целый час пути нас никто не тревожил. Учли предыдущую ошибку и шли совсем иначе. Во-первых, привидение больше не сканировало пространство на километр вокруг. Зачем, если враг всё равно может появиться внезапно? Вместо этого большую часть времени держалась на несколько десятков шагов впереди, в расчете оттянуть первый удар на себя. Ну и время от времени сканировала дорогу вперёд. От этого точно отказываться не стоило.

Во-вторых, мои петы. Послал паука передвигаться по стенам ущелий. Ему это не трудно, а у нас в случае чего будет резерв, который сможет ударить сверху. Суккуба тоже умеет неплохо лазать по скалам, но не столько, чтобы при этом ещё и выдерживать наш темп движения. К сожалению, крылья у демонов её вида — вещь чисто декоративная и отправить в полёт над дорогой не получится. Поэтому отпустил Рыжика в свободный поиск, заранее предупредив, чтобы не оказалась где-нибудь у чертей кошачьих на рогах, в тот момент, когда понадобится. Та пообещала. Хотя бы тут можно было не сомневаться, потому что подраться она явно любит.

Оксанин Орчик как и раньше шёл вместе с нами. Гном своего питомца отпускать не стал. Толку никакого, а в случае надобности призвать в любом случае успеет. Я на минуту подумал выпустить из чёрного янтаря кого-нибудь из заключённых там зомби, но отказался. Всё по той же причине. Если понадобится, и так призову.

Следующим противником оказался горный тролль сто второго уровня. Он не появился вдруг из неоткуда, а был засечён Оксаной заранее. Имели возможность подготовиться. Хотя толку почти никакого. С таким противником нам просто не справиться. Как назло привидение не смогло найти никаких обходных путей. Не думал, что придётся так сразу тратить свитки возвращения.

— Не то чтобы мне было жалко двух големов, которых купил в Малой Подгоровке, но пятьдесят плюс пятьдесят равно ста только в математике, — заявил Борин. — В жизни даже две пятидесятиватных лампочки никогда не будут светить как одна стоватная. В игре и особенно когда дело касается уровней разница ещё выше. И по цене тоже невыгодно. Свитки куда дешевле. Если надо, я свой оплачу.

Смысл его речи был более чем понятен и выводы справедливы. Мои пять големов — уже куда более серьёзная сила, способная справится с троллем, а если Борин добавит свою пару, то тем более. Но показывать их не хотелось. Объяснять, как я их с собой всё это время таскал, тоже.

Вообще-то у меня имелось в рукаве ещё несколько козырей, но тратить их не хотелось, тем более не все они давали абсолютную гарантию успеха. Тот же эльфийский страж древа, чья душа есть в чёрном янтаре. Будучи зомби, с горным троллем точно не справится, даже если добавить в помощь орочьего вождя. Только зря потеряю ресурсы, которые в другой ситуации могут оказаться очень ценными. Нет, вымотать и изранить горного великана они могут, и тогда уже будет шанс у нас самих, но именно шанс без гарантии. Голлем сто семьдесят девятого уровня

— другое дело. Только тут была совсем другая проблема — полное отсутствие камней для формирования тела. И это в горах!

— Тролль, что в свободное от нападения на прохожих время, камни и прочий мусор собирает? — возмутился я.

— А тебе зачем? — не понял Борин.

Объяснил гному суть проблемы.

— Так вот оно что! — догадался он. — Теперь понимаю, как вы с теми сторожевыми големами справились.

— К сожалению, в данном случае, этот способ не поможет, — кивнул я. — Разве что самим натаскать камней из другого места.

— Таскать не придётся, — заверил меня Борин Большая Кувалда. — Сейчас наделаю.

— Как?

— Увидишь.

Гном вытащил из инвентаря, свой сундук-контейнер поставил на землю, и уже оттуда извлёк кирку. Вроде бы ту самую, которой мне ещё в посёлке хвастался. В любом случае явно не ширпотреб, а настоящее произведение искусства. Только толку от одной кирки, даже красивой?

— Ты что, собираешься, весь день скалу долбить, пока тролль на звук не пожалует? — не понял я.

— Почти угадал, — ответил гном и действительно ударил инструментом в ближайшую каменную стену.

Сделал он это, не напрягаясь, с показной ленцой. Явно чтобы усилить контраст между действием и результатом. Тот действительно был потрясающим. Небольшой участок скалы осыпался камнями разного размера. А ведь он мне про эту кирку действительно рассказывал, только я особо не прислушивался.

— Столько хватит? — делая театральный жест, спросил Борин.

— Нет, тут только треть, — ответил ему, прикинув размер кучи на глаз. — К тому же мелкий щебень может не подойти.

— Тогда сделаем покрупнее. Ты думаешь, только у тебя есть интересные штучки, вроде меча, превращающего убитых врагов в зомби?

— Хорошая кирка, — согласился я. — А если ею того же горного тролля по голове ударить? Тогда ни щебень готовить, ни голема поднимать не придётся.

— Ничего не выйдет, — пояснил гном. — Увы, инструмент нельзя использовать в качестве оружия. Вернее можно, но толку будет очень мало. Даже нубу всего несколько процентов жизни снесёт, а стоуровневый НПС вообще не заметит.

— Хватит болтать, — прервала нас появившаяся Оксана. — Тролль услышал шум и идёт сюда.

Гном быстро додолбил скалу, даже умудрился добыть кусок какой-то руды. Вроде тоже одна из особенностей кирки, гарантированно найдёт полезные ископаемые, каким бы малым ни был шанс. Но главное, снабдил меня избыточным количеством материала для создания голема. Я успел того активировать как раз вовремя. Появившийся на тропе горный тролль встретился с противником своего размера. У врага в руках была огромная сучковатая дубина, сделанная из целого ствола, мой голем вообще не имел никакого оружия. Но ему не особо и надо. С каменными-то кулаками и почти двойным превосходством в уровне. Тем более что деревянная дубина — не самое лучшее оружие против того, кто сделан из камня. После первых же ударов от неё полетели щепки, после третьего вообще сломалась пополам.

Ответные действия голема, оказались куда более эффективны и уже вскоре, он прижимал к земле израненного тролля, у которого осталось всего два процента жизни. Опять мне предлагалось добить. Понадеявшись, что хотя бы на этот раз всё получится, подготовился и нанёс удар. И снова розовая птица, махнула крылом, спрятавшись в индейской палатке. Душа тролля в чёрный янтарь не попала. Зато, хотя бы очков характеристик выпало нормально, тысяча шестьсот пятьдесят на троих. Видимо этот НПС не был охранником покинутых земель, а всегда жил в горах.

Борин подобрал себе обломок дубины. Заявил, что это очень редкая порода дерева, растущая только в горах. Отличается повышенной прочностью и хорошо идёт на рукояти к инструменту. Особенно к гномьему. Очки мы распределили по старой схеме.

У участка дороги, который принадлежал горному троллю, было одно неоспоримое преимущество. Полное отсутствие каких-либо других опасностей. Великан явно активно защищал свою территорию от любых конкурентов. И тогда нашему гному пришла в голову мысль:

— А не поискать ли нам логово?

— Зачем, — не понял я.

— Тролли, они хоть и тупые, но обычно ничего не выбрасывают. Неизвестно сколько времени этот тут сидит. Вполне мог накопить добра и немало. Причём не только простого барахла, но и каких-нибудь интересных артефактов.

Идею тут же поддержала Оксана и отправилась на поиски. Решила заодно и умение "поиск кладов", прокачать. Услышав слово "клад" навострила уши моя суккуба. Однако с привидением в этом деле соревноваться на равных всё равно не смогла. Оксана

нашла большую пещеру, в дальнем углу которой была свалена добыча тролля. Много доспехов, почти все в ужасном состоянии. Многие вообще со следами зубов. Такое впечатление, будто хозяин пещеры питался рыцарскими консервами. Были и разные неопознанные вещи, с которыми нужно разбираться по отдельности. Но точно не прямо здесь и сейчас.

Уже вечерело, но идея переночевать в этом месте, ни у кого не возникла. Слишком уж там стоял специфический запах. К счастью эта пещера тут была не одна. Выбрали соседнюю и устроились там. Я активировал уже хорошо зарекомендовавшее себя заклинание "Меч паладина" и мы стали устраиваться на ночлег.

Вовремя увидел, что Рыжик явно что-то замышляет. Совсем нетрудно догадаться, что именно. Недолго думая дал задание ночью разобрать всё, что найдено в пещере тролля, раз уж на одном месте не сидится. Судя по довольному выражению мордочки-лица, угадал. Отправили к ней в помощь паука и кентавра. Гном посмотрел на своего пета и сразу понял, что в таком деле от боевого медведя толку будет не многим больше нуля. Поэтому посадил Топтыгина у входа в пещеру и дал задание охранять.

Утром напротив входа в пещеру лежали разложенные аккуратными кучками все трофеи, которые петы смогли найти в логове у горного тролля. Вот только нафига они черепа и кости тоже собрали? Глянул вскользь на кучу и понял причину. Всё это имело пусть и малую, но ценность и могло использоваться в разных сферах. Ну да ладно, лишь бы не додумались с собой волочь. Совать при постороннем в пространственный карман я кости не собираюсь. И в любом случае нет такого желания, тем более что стоят копейки.

Что интересно, питомцы не только рассортировать, но и поделить успели. Во всяком случае, наличность. Богатый тролль оказался. Оказалось петы умеют считать деньги. И не только. Суммы во всех трёх кучках были одинаковые, ровно по тысяча восемьсот тридцать девять золотых, но состав и состояние монет сильно различались. У нас с Оксаной там были именно золото, а у гнома всё остальное. Да и монеты в его кучке постарее и потёртее. К счастью Борин отнёсся к ситуации спокойно, и просто сгрёб свою долю в кошелёк.

Оружейные и доспешные кучи мы тоже поделили довольно легко. Там ничего особо ценного или интересного не было. Всё собирались отправить на продажу. Ну а у меня теперь появилось чем вооружить поднимаемых зомби. Всё испорченное железо по общему согласию отдали Борину. Будет ему сырьё для кузнечного

дела. Кости, кстати, система тоже опознавала в том числе в качестве сырья для разных поделок, но от них не только я, но и гном отказался.

Затем шла бижутерия или ювелирика. Трудно сказать, что именно, потому что хватало изделий из самых разных металлов и материалов, как драгоценных, так и не очень, а часто очень даже не. Главным свойством всех изделий были плюсы, даваемые на разные характеристики. Тут делили не поровну, а сначала каждый выбирал себе то, что больше нужно. Например, Борин выбрал кольцо на плюс десять манны и браслет на то же самое. При прожорливости в этом смысле его сундука — дело нужное. Оксана взяла колечко всего на плюс один к жизни и плюс один к силе. Мелочь, но учитывая тот факт, что оно подходило привидению, вещь редкая и ценная. Мне досталась мифриловая заколка для плаща, дающая плюс десять процентов защиты от магических атак. Остальную бижутерию поделили поровну.

На этом дело не закончилось. Имелось ещё четыре отдельных кучки, отложенных чуть в стороне. В каждой были собраны разные предметы по совершенно непонятному, на первый взгляд принципу. Пока Борин вдруг не заорал:

— Да то же стальные когти для моего медведя! Усиливают удар на десять процентов и на пять процентов повышают шансы крита. Давно искал что-то похожее. Шипастый ошейник не так хорош, но всё равно лишним не будет. Плюс десять жизни и защита шеи.

Я поймал довольный взгляд Рыжика. Явно её работа. Только сильно сомневаюсь, что суккуба станет радоваться за какого-то безмозглого медведя, который к тому же отказался катать её на своей спине. Значит дело в чём-то другом. Пакости союзнику она вряд ли станет устраивать, тогда остаётся…

— Оказывается наши петы успели не только найти среди трофеев кое-что, что подходящее им самим, но даже заранее это поделить, — обратился я к гному. — Ты согласен с их выбором?

— Конечно! — воскликнул Борин.

Судя по довольной улыбке суккубы я угадал. Ладно, посмотрим, что она себе отложила? А не плохо девушка прибарахлилась. Как в том старом фильме: это тебе, это тебе, это опять тебе… Три серьги в правое ухо на плюс пять каждая. К мане, силе и жизни. Кольцо на хвост — это плюс десять к ловкости. Обычное кольцо на палец, на плюс три жизни. Надо же, все имеющиеся характеристики подняла. Лук и колчан стрел, и то и другое предназначалось для демонов, тут всё понятно. Пояс на пять отделений для свитков или пробирок с зельями. Странно, но он ей подходил, хотя и предназначался для игрока. И ещё:

Сумка игрока
Уровень — 21.
Класс — улучшенный.
Вместительность — 10 + 21
Уменьшение веса -10%

А с этой вещью возникли проблемы. И не только потому, что Рыжик замахнулась на слишком высокоуровневый для себя предмет. Пришлось покопаться в настройках, прежде чем понял, в чём дело и нашёл решение проблемы. Оказалось, что условно разумные питомцы на самом деле имеют право на игровую сумку-инвентарь. Но не любую первую попавшуюся вне зависимости от того, куплена она, захвачена в качестве трофея или найдена валяющейся на дороге, лишь бы по уровню подходила. Не всё так просто. Хозяин мог отдать питомцу только свою. Меня такой вариант устраивал. Вручил суккубе десятиуровневую сумку, из которой давно вырос, а себе взял двадцать первую. Рыжик осталась вполне довольна обменом. Ничуть не удивлюсь если окажется, что именно так с самого начала и планировала.

Кучка трофеев, отложенная для паука была намного скромнее. Пять колец разного достоинства на все характеристики. Нет пальцев? Не беда, можно и на лапах носить. Ещё перевязь для свитков и пробирок, такая же как у Рыжика. Зачем она пауку я так и не понял, но раз система не отторгает, пускай носит. Оксаниному кентавру досталась куча всяких оркских доспехов и оружия. Он перевооружился, поменяв своё ужу имеющееся на более высокоуровневое и добавил то, чего до этого не хватало.

Но гном, похоже, не заметил, что его слегка, но довольно ощутимо надули. Или Рыжик перехитрила сама себя? Кто его знает, может, когти и ошейник стоят куда дороже, чем выбранное для себя нашими с Оксаной питомцами? В любом случае после того как все стороны заранее согласились с делёжкой суккубы не имело смысла что-то пересчитывать по новой.

Больше задерживаться в гостеприимных пещерах тоже не имело никакого смысла, и мы отправились дальше. Целый час шли спокойно. Это была территория горного тролля, на которую пока никто не посягал, видимо ещё не зная о смерти хозяина. Хорошая новость, говорящая как минимум о том, что все соседи значительно слабее.

Глава 6

Следующими нашими клиентами (или мы ихними, не суть) оказались горные орки. Злейшие враги гномов, кстати. С одной стороны Борин Большая кувалда, точно не делает наш отряд популярнее среди вот таких "таможенников". То, что он безбородый ничего не меняет. А с другой, какая разница? Орки, они по своей природе в отличие от тех же негров, ни разу не расисты. Они всех одинаково ненавидят.

Только это были какие-то неправильные орки. Имея значительный численный и уровневый перевес они не бросились сразу же в атаку. Мало того, затеяли переговоры. Одного взгляда на их главаря хватило чтобы понять в чём тут дело. Вернее не на него самого, а на его характеристики. Длинное имя из пяти слов ещё ни о чём не говорило. Хотя и явно намекало на игрока, но не давало гарантий. У орков-НПСов и не такие бывают. Зато отметка за именем сразу всё ставила на свои места.

Имя — Большой Могучий Грым Зелёный Клык (Иигрок).
Уровень — 59.
Раса — орк.
Класс — боевой шаман.

То есть именно игрок, тут никаких сомнений. Шаман и явно главарь этого племени-банды. Орков же нужно держать в узде. Следовательно, просто отыгрывать вождя не получится, необходимо постоянно находиться в племени. Отсюда вывод: перед нами скорей всего такой же умерший в реале игрок, как и мы сами. Нет, бывают фанаты. Которые буквально живут в игре, вот только вряд ли такие выбирают в качестве нового дома потерянные земли. В Эвриворлде есть места и поинтересней. Сходить в набег за контрабандой это одно, а поселиться на постоянной основе — никому не надо.

В любом случае вести переговоры лучше, чем сразу начинать драку. Причём не только для нас, но и для оппонентов. Особенно для оппонентов и в первую очередь для их главаря. А ведь я его прекрасно понимаю. Самому драться с другими бессмертными — можно. А посылать подчинённых без всякой на то необходимости как-то не хочется. Ведь это явно конечный ресурс. Если локация создана администрацией то и мобы и НПСы после истребления,

просто восстанавливаются и ждут следующего игрока, а в таких самообразовавшихся, ничего подобного просто быть не может. И какому правителю охота терять своих подданных ради сомнительного удовольствия убить несколько десятков ради кого-то из бессмертных? Правильно, дураков нет, а если и попадаются, долго у власти не держаться.

Осталось узнать, чего он хочет и во сколько оценивает право спокойного прохода через территорию, которую считает своей. Когда шаман заговорил, я понял, что не совсем правильно оценил его мотивы. Терять подданных он действительно не желает. Но это касалось в основном воинов достигших двадцать первого уровня и выше. На остальных уже не сильно распространялось.

— У меня много воинов! — сразу заявил шаман.

— Вижу, — с некоторой долей иронии ответил ему гном.

Понять Борина было просто. Много — очень растяжимое слово. Почти такое же резиновое, как Москва. Того отряда, который сейчас перекрывал дорогу, для нас действительно было много, а вообще не так, чтобы очень. Вызвали бы только пятидесятиуровневых големов и прорвались без проблем. Даже моего особенного не пришлось бы поднимать. Но лучше сначала узнать, чего же хочет оппонент? Вдруг дешевле обойдётся?

— Здесь ты видишь только самых сильных, — признался Клык. — Остальным необходимы опыт и прокачка.

— Тогда почему они не здесь? Могли бы потренироваться на прохожих.

— Зачем, если есть другой способ?

— Какой?

Способ действительно был. Любому прохожему предлагалось провести десять боёв с горными орками ниже двадцать первого уровня. Оставшийся в живых может идти своей дорогой. Нормальные в принципе условия, от которых грех отказываться. Если бы не одно но: для бессмертных, предусматривался особый пункт. Всё то же самое, только вместо десяти сто боёв.

— Это надолго, — сделал вывод, ведущий переговоры Борин.

— Но ведь и вы тоже прокачаетесь, — пожал плечами Клык. — И потом, не так уж долго, при желании и за пару дней управиться можно, а уж за три так вообще без проблем.

— Много накачаешь с низкоуровневыми соперниками, да ещё и на арене, — проворчал гном.

Выводы про время оспаривать не стал. И сам уже успел подсчитать.

— У нас особая арена, — ответил шаман. — И вообще рассматривайте это как квест.

Только прозвучали последние слова, как выскочило

системное сообщение:

> Внимание! Доступен новый квест!
> Сто боёв на арене.
> Награда — вариантная.
> Наказание за отказ — вражда с поселением горных орков.

Прежде чем сразу жать на "Да" немного посовещались между собой. Предложение вроде бы приемлемое. Тем более что кроме стандартного опыта от боёв пойдёт ещё и награда за коллективный квест. Кстати, весьма интересно, как этот мёртвый игрок научился квесты выдавать? Нужно будет поинтересоваться.

Решив для себя, что скорей всего согласимся, и сразу затеяли торговлю с шаманом, добиваясь уступок. Деньгами тот расплачиваться не захотел. Чем-либо материальным, вроде артефактов или оружия, тоже. С последним у горных орков был явный дефицит. Но кой чего мы добились.

Во-первых, привидение освобождалось от поединков. С этим Зелёный Клык пусть и нехотя, но согласился. Хотя своё недовольство он скорее изображал, чем реально испытывал. Сам прекрасно понимал, что с одной стороны ни задержать Ксеринэ, ни что-либо той сделать всё равно не сможет, а с другой от поединков с таким противником толку для его воинов всё равно будет мало если не сказать полный ноль.

Во-вторых, петы. Каждый поединок питомца засчитывался хозяину. Зелёный Клык сначала настаивал только на победах, но потом уступил. Плюс если я или Борин справимся раньше другого, то сможем одолжить своих друг другу. О том, что кентавр на самом деле принадлежит привидению, делиться с орками не стали.

Арена у орков оказалась довольно своеобразным местом. От обычных сильно отличалась и не только внешне. Никакого отсутствия дебафов и всех прочих преимуществ, которые дают другие арены и тренировочные локации. Зато и никаких ограничений по набору опыта тоже нет. По сути огороженный по периметру камнями участок и всё. Никакой дополнительной магии. Ареной это место было лишь номинально. То есть бои шли самые настоящие, не на жизнь, а на смерть. Во всяком случае, для смертных подданных Клыка. Бессмертные испытывали весь букет неприятных ощущений, как и в любом другом месте игры.

Причины такого отношения оказались самыми простыми. Орки плодились слишком быстро, но до совершеннолетия

доживали немногие. И арена была лишь способом ускорить процесс. Ну и цена вопроса тоже стояла не на самом последнем месте. Однако нельзя сказать, чтобы шаман совсем уж не жалел мелочь. Какой ни какой, а всё-таки ресурс. Поэтому попросил лучших воинов в случае победы не добивать.

Я был не против, Борин тоже. Но для порядка мы всё-таки поторговались и сошлись, что на таких условиях будет не сто боёв, а девяносто. Как ни как, а не полная победа — это меньший опыт. Зелёный Клык принял такие условия, а мы пообещали специально вообще никого не добивать.

Понятно, что схватки планировались вовсе не один на один. Учитывая, разницу в уровнях, у орков не было никаких шансов. Да и в том случае, если против моего двадцать первого, выйдет пара одиннадцатых, тоже. Поэтому договорились, что суммарный уровень противников не должен превосходить наш более чем вдвое. В случае же питомцев, не достигших двадцать первого уровня, ровняться.

Первым же вечером состоялось пятьдесят семь боёв. Борин, его медведь, я Рыжик и Орчик провели по десятку, а паук погиб в седьмом и я лишился возможности его вызывать сутки. Это вовсе не означает, что все остальные поединки кончились нашей победой. Гном проиграл дважды. Каждый раз возрождаясь на местном кладбище. А я трижды. Правда схема возрождения была совсем другой. Когда нам показывали кладбище, уронил там половинку камня возрождения. После смерти оказывался на своей поляне и уже оттуда прыгал сюда. Слишком сложно? Может и так. Зато у меня осталась безопасная и совершенно не досягаемая для местных, точка возрождения. Плюс возможность перед возвращением немного передохнуть и подготовиться. На паузу же никто внимания не обратит, потому что она — дело индивидуальное. С одинаковым успехом может составить и десять минут и пару часов.

Осталось подвести итоги боёв. Они оказались совсем неплохими. Меньше всего набрал мой паук. Однако он всё равно по очкам обогнал суккубу. Две тысячи триста восемнадцать очков опыта сам и ещё тысячу от меня. В результате перескочил через уровень и получил девятнадцатый. Рыжик не намного отстала, у неё было две тысячи сто, и тоже стала девятнадцатой. Я сам, не смотря на три поражения, совсем чуть не дотянул до четырёх тысяч, а за счёт более пятисот очков бонуса от питомцев перешагнул их.

Оксанин кентавр получил скромные тысячу семьсот, заработав таким образом сто семьдесят бонуса хозяйке. И восемнадцатый уровень себе. Больше всего собрали Борин с

Топтыгиным. Семь тысяч с лишним. Как гном распределял и сколько оставил питомцу, я не интересовался. И тем более не интересовался успехами орков. Но следующие уровни у них получили многие. Ведь более полусотни боёв с нашей стороны — это более двухсот участников от них. И поскольку мы почти никого не убили, то какой-то опыт достался в том числе и побеждённым.

Под ночлег нам выделили просторную пещеру. Можно сказать, что со всеми удобствами. Во всяком случае, водопровод, в виде ручья там имелся. Постели из совсем не вонючих шкур тоже.

Кстати, о постелях. Клык без всяких намёков предложил, чтобы нас с Борином ночью развлекли оркские красавицы, но мы оба предпочли отказаться. И вовсе не из-за уродства этих самых красавиц. Тут как раз всё в полном порядке. Создатели игры о такой вещи, как эстетика позаботились на славу. Орки, гоблины, тролли и многие другие могли выглядеть весьма устрашающе и даже мерзко, но на их женщин или самок это не распространялось. У тех внешность была весьма специфическая, но при этом в большинстве случаев те выглядели красиво. Да что там говорит, даже гномки и те были безбородыми.

Второй день практически ничем не отличался от первого. Разве, что меня убили только дважды, а Борина целых пять раз. Против него высылали группы, явно подготовленные для борьбы с высокоуровневыми противниками. Выходит Зелёный Клык приврал или скорее приуменьшил возможности орочего молодняка. Их явно тренируют и неплохо. Во всяком случае наиболее перспективных. Вчера, значит, выставляли всех подряд, заодно проверяя и нас, а уже сегодня взялись всерьёз.

Из петов выжила только моя суккуба. Если честно, не ожидали ни я, ни Зелёный клык. Однако каким-то загадочным образом продержалась, хотя после некоторых боёв её пришлось серьёзно лечить. Топтыгин и Орчик погибли, а возродившийся после прошествии штрафных суток паук, успел поучаствовать всего в паре боёв и тоже не справится. Но я всё равно нашёл время, для перечисления ему большего количества очков опыта, чтобы уровнять с Рыжиком, которая явно вознамерилась первой достичь совершеннолетия. И скорей всего у неё получится.

По результатам второго дня получилось совсем неплохо. Ещё большой вопрос, кто кому больше помог, мы оркам или они нам. Суккуба набрала пять тысяч сто очков, получила двадцатый уровень и начала копить на двадцать первый. Вторым по очкам был я. Четыре тысячи восемнадцать. Три из них перевёл пауку, практически уровняв с Рыжиком, остальные оставил себе. Две с

половиной тысячи было у Борина несмотря на большое количество смертей. И всего тысяча семьсот у Оксаниного кентавра, что в сумме с уже имеющимся хватило на следующий уровень.

Ещё Зелёный Клык пытался сагитировать Оксаниного пета остаться у них. Доказывал, что тут потерянные земли и кентавр, вовсе не обязан оставаться питомцем. Шаман почему-то думал, что никто не слышит. Привидение находилось рядом в невидимом состоянии, но не вмешивалась, ждала, как ответит Орчик. Тот отказался бросать свою хозяйку.

Позже я подошёл к Клыку, чтобы поговорить на эту тему. Шаман и не собирался отпираться. Мол да, звал кентавра к себе и что? Даже попытался изобразить это в виде услуги. Проверил надёжность пета, а то тут действительно потерянные земли и общие правила не действуют. Может и сам сбежать, причём в наиболее не подходящий момент. Естественно в такую заботу о нашем благополучии я ни разу не поверил. Благополучие, шамана интересовало исключительно своё.

— Так что тебе мешает собственных питомцев набрать вместо того чтобы чужих переманивать? — спросил я у шамана. — Заодно и воспитаешь. Или тебе нежелательно появляться в обычных локациях Эвриворлда?

— Появляться я там могу сколько угодно и даже имею почти свободный доступ, — ответил орк. — На контрабанде пока не попадался. Только петов как минимум надо прокачивать, а в случае с разумными, ещё и воспитывать. Я даже одного не потяну, учитывая сколько времени отнимает руководство племенем. А если взять десяток, то вообще никогда их даже до минимального уровня не докачаю.

— Вообще-то вопрос прокачки — это вопрос денег, — поделился я. — Есть организации, которые этим специально занимаются. И как раз до десятого уровня, совсем недорого.

Зелёный Клык поморщился. Вопрос денег для него явно не являлся самым приятным.

— Но не это главное, — продолжил я. — Условно разумные питомцы могут качаться вообще сами по себе. Ты имеешь уникальную возможность взять десяток петов, прикрепить к каждому по воину и пусть друг друга качают. Двойная польза. Да и что я тебе рассказываю, сам видел как мои вели себя на арене и с какими результатами. Можешь легко сравнить с таптыгиным, который у гнома.

Идея Клыку понравилась. Явно представил себе отряд из высокоуровневых петов, которые в отличие от его теперешних воинов будут ещё и бессмертными. Невозможность призвать в

течении двадцати четырёх часов после каждой смерти — ерунда.

Сразу, после окончания поединков, нас никуда не отпустили. Вовсе не по той причине, что решили будто мы слишком легко прошли и теперь нас нужно удержать насильно и получить что-то ещё. Нет, просто орки захотели устроить праздник в честь результатов турнира. Мы не возражали. Переться куда-то вечером, практически на ночь глядя — не самая хорошая идея. Осталось лишь надеяться, что орки не последуют примеру гномов и не станут праздновать, а проще говоря, бухать всю ночь напролёт.

Тут я к счастью угадал. Вовсе не потому, что они не хотели, а просто перепились до полного подстольного беспамятства на много раньше. Крепкая орская брага — это вам ни разу не гномье пиво. Да и культура употребления совсем другая. Произошло это настолько быстро, что я сам даже начать толком не успел. То есть печать бога самогоноварения никаких бонусов мне на этот раз не принесла. И никаких воспоминаний о своём прошлом не появилось. Жаль, конечно. Ведь я на это дело уже начал рассчитывать. Не в одиночку же бухать до полного беспамятства, чтобы сработало!

Зато возникла одна интересная идея, которой я поделился с Зелёным Клыком. Думал, что ему должно понравиться, но орочий шаман вопреки всем ожиданиям вовсе не был в восторге. Причина оказалась довольно простой. После некоторых наводящих вопросов, выяснилось, что с деньгами у племени туго. Как и с оружием или экипировкой. Для воинов двадцать первого уровня и выше ещё наскребли, а остальные почти ничего не имели. Отправлять в экспедицию практически безоружную армию, как минимум глупо. Клич — отберёте у врагов — звучит красиво, но на деле не работает. Отобрать экипировку у высокоуровневых и отдать новичкам тоже нельзя. Во-первых не отдадут. С такими приказами больше всего шансов получить бунт. Во-вторых, Зелёному Клыку и самому не хотелось рисковать немногим ценным имуществом.

— Если проблема только в этом, то мы могли бы кое-что и организовать, — предложил я.

— Если отдадите насовсем, а не одолжите, то можем договориться, — сразу ответил шаман, догадавшись, куда я клоню.

Я кивнул Борину. Тот прекрасно понял, что имею в виду. Нехотя достал свой сундук и начал оттуда вытаскивать весь хлам, собранный в пещере у горного тролля, а также самое неликвидное, доставшееся нам от гоблинов. Подозреваю, морщился Большая Кувалда больше для порядка и поддержания

гномьей репутации. Слишком уж хламными были вещи. Никуда кроме как на металлолом не годные. Но если у тебя нет вообще никакого оружия, то будешь рад и такому. Тем более что кроме откровенного хлама, мы и нормальных вещей выдали, просто без выдающихся характеристик.

Торговались с Зелёным Клыком из-за условий, на которых с нами пойдут его воины, совсем недолго. Шли только добровольцы выше десятого уровня. То есть все, сколько таких вообще нашлось в племени. Ещё бы, если уже за один только факт участия выдаётся оружие и снаряжение, которое в любом случае останется тебе. Самого низкого качества, какое только можно придумать? Что ж, попытайся в бою добыть лучшее. Тем более что по договору все трофеи, добытые орками, или при активном их участии им и остаются.

Ещё Зелёный Клык послал с нами нескольких воинов выше двадцать первого уровня, в качестве командиров всей банды орков. Поскольку обманывать мы в любом случае никого не собирались, то и никакого недовольства по этому поводу не проявляли. Даже наоборот, три дополнительные воина точно не лишние, да и за своими присмотрят, сняв эту заботу с нас.

К тому же шаман поделился информацией о том, что нас может ждать дальше. К сожалению, с той или иной долей вероятности, а не гарантировано. Постоянно на тропе проживали только убитый нами горный тролль и это племя орков. В остальных местах поджидали разные монстры и мобы, которые включались в момент чьего-то прохождения, причём не всегда одни и те же. Никто и не ждал, что нам выдадут точную карту с крестиком, отмечающим, где лежит клад. Сам маршрут на десяток километров вперёд, был отмечен точно и то ладно.

Согласно этой карте на границе территории принадлежащей оркам, нас могло ждать три наиболее вероятных варианта опасности. Другое племя орков. Только не настоящие, а состоящие из сплошных мобов. С одной стороны Зелёному Клыку хотелось бы, чтобы мы встретились именно с ними. Главные конкуренты как ни как. Плюс трофеи наиболее подходят его воинам. А с другой его племя им всегда проигрывало, к тому же те были из разряда мобов, за которые идёт минимальный опыт.

Но шаман надеялся, что раз мы сумели как-то справиться с другим их соседом горным троллем, то и там сможем. Вторым наиболее вероятным вариантом были те же тролли. Только не горные, а поменьше. Количество всегда разное. Опыт опять минимальный. Третий вариант был самым плохим. Живой туман, поедающий всех в него сунувшихся. Если ты не маг уровня сто плюс, то никаких шансов пройти. Зелёный Клык сразу

предупредил, что в последнем случае его воины сразу развернуться и пойдут домой. Тут пришлось согласиться. А так же надеяться, что на самом деле тот туман не единственный вариант. Ведь шаман мог нас и надуть. Получится, что вооружили его воинов лишь за прогулку до границы и обратно.

Ещё не дошли до границы, а Оксана сообщила, что нас ждёт первый вариант.

— Орки. Много, — коротко доложила она.

— Уровни? — уточнил я.

— Высоких нет совсем. Половина до двадцатого, другая от двадцать первого до тридцатого. Но и тех и других действительно много.

Ненадолго остановились обсудить тактику. Вариантов было не много. Борин предложил использовать его големов и держать в резерве моего. Хороший вариант. Пятидесятиуровневый голем так просто не уничтожить, а уж если к ним добавить мой, то вообще без шансов. Тем более что камней кругом хватало, и специально готовить не требовалось.

Впереди шли каменные роботы, сразу за ними гном, следом и по бокам орки. Мои питомцы передвигались по отвесной стене, чтобы напасть сверху или сзади. У Оксаны, вообще с этим проблем не было, поэтому сразу прыгнула в нужное место и выпустила там кентавра. Ну а я опять использовал камень возвращения в качестве оружия. Метнул в центр толпы и сразу прыгнул туда сам. Эффект неожиданности удалось использовать по полной. Практически сразу убил троих. Двое из которых к тому же были пойманы чёрным янтарём. Хороший результат. Выше среднего.

К сожалению, на этом везение и закончилось. Убил ещё двоих орков. Но при этом сам пропустил несколько ударов. Жизнь просела более чем на половину. А тут ещё на меня их вождь-шаман насел. Пришлось уйти в глухую оборону, но и она не очень помогала. Да что там, при такой разнице в уровнях совсем не помогала. Жизнь таяла буквально на глазах и это при том, что противник даже не брался за меня в серьёз.

В какой-то момент показалось. Что он мне подмигнул. Что за?.. Но нет, только показалось. У него из глаза торчал шип хвоста моей суккубы. Сама она повисла у орка на спине и активно колола кинжалом в шею. Но почти без толку и недолго. Глаз минус двадцать процентов жизни, а несколько ударов в шею всего восемь. Шаман отмахнулся, и Рыжик полетела до ближайшей скалы, после чего сползла по стеночке. Почти как от удара подземного дракона.

Однако мне было не до рассматривания результатов. Шаман

опят повернулся в мою сторону. К счастью не начал бить а послал духов. Его ждал неприятный сюрприз. От такого противника я легко отбивался мечом лича, загоняя всех нападающих в чёрный янтарь. Однако орк быстро понял в чём дело и попёр на меня с обычным оружием. Благо уровень позволял.

Жизнь таяла, и не было времени даже на то, чтобы достать сердце голема. Этого-то мы при планировании не рассчитали. Пришлось призывать души из меча, благо он и так находился в руках. Тем более противник мне его как раз зарядил почти под завязку. Первого зомби-орка, шаман прибил, даже не коснувшись. Только бубном взмахнул. Второго тоже. А на третьем вышла осечка. Я задействовал старый резерв и на поле боя столкнулись два орочьих шамана. Мой был выше уровнем, но зомби. Враг ниже, но живой. Так что силы получились примерно равные. Вот пусть друг друга и развлекают. Потанцуют с бубнами или чем полезным займуться. Увы, достать экипировку своему шаману я не успел, да и некогда ему наряжаться и вооружаться. Но тут ничего не поделаешь.

У меня появилась возможность немного передохнуть. И даже восстановить сколько-то жизни с помощью исцеления, конвертировав в неё манну. Хорошо, что не колдовал, а то и тут оказался бы по нулям. Но долго прохлаждаться мне никто не дал. Как и толком восстановиться. К вождю подоспела подмога. Выпустил им на встречу ещё несколько низкоуровневых душ из меча. Увы, от таких зомби, толку почти ноль, только небольшая отсрочка.

Однако её хватило, чтобы помощь подоспела и ко мне. Прежде всего, между мною и противником, появилась суккуба. Вся израненная, с жизнью просевшей в красную зону, но всё ещё готовая сражаться. Уже ей на выручку откуда-то сверху прыгнул паук и опутал сетью обоих орков. Наконец-то! А я и забыл, что у него должна быть такая способность, последнее время было как-то не до этого. Благодаря возникшей задержке сумел подняться на ноги и пошёл вперёд. Сразу добил двух запутанных в паутину орков. Души обоих оказались в янтаре. Вот и прекрасно, сразу отпустил обоих зомби в помощь своему вождю-шаману, как и вообще всех орков, которые там скопились. Странно, но он не только до сих пор продержался, но и начал теснить своего оппонента. Хотя время, на самом деле, прошло не так уж много, но он явно справиться.

Осмотрел поле боя. Враг ещё сопротивлялся, но победа явно оставалась за нами. Любой другой на его месте давно бы побежал или отступил, но это были мобы с самой примитивной программой, дерущиеся до конца, каким бы тот, ни был.

Разобравшись со своими, мы направились добивать остальных. Я работал на пару с пауком. Тот набрасывал сеть на ближайшего орка, а я добивал. Неважно, хватало у паутины прочности чтобы полностью обездвижить врага, или у того был слишком высокий уровень и он рвал нити, я всё равно успевал. И странное дело, все убитые будучи в беспомощном состоянии, отдавали души янтарю. Я их сразу призывал и отправлял зомби-орков в бой уже на нашей стороне.

Поле боя осталось за нами лишь после того, как был уничтожен последний вражеский орк. С нашей стороны невосполнимых потерь не было. Да, все сильно изранены, с просевшей в опасную красную зону жизнью, но это терпимо. Восстановится само через несколько часов, в крайнем случае, к следующему утру. Ещё на сутки потеряли Оксаниного питомца, но это опять же не страшно. От големов Борина враг сумел отколоть несколько мелких осколков. Данный факт никак не отразился на функциональности каменных гигантов. Разве что больше не выглядели как новенькие.

У союзников дела обстояли заметно хуже. Кроме множества ранений различной степени тяжести, было и семнадцать погибших. Только сами орки не считали, что это много. По их мнению победа досталась вообще без потерь. Погибли самые слабые, причём в куда меньших количествах, чем обычно. Ну что ж, если они так думают, то их дело.

Опыта почти не досталось — это плохо. Но, по мнению орков, имелась и положительная сторона, которая многое компенсировала. Трофеи. Много трофеев. Ничего уникального или сверхценного, но пришедшая с нами орда вооружилась уже по настоящему, а не тем хламом, что до этого. Кстати о хламе, его тоже выбрасывать никто не собирался. В хозяйстве всё пригодится. Особенно учитывая с какой скоростью плодятся орки. Скоро подрастёт следующее поколение и его необходимо чем-то вооружать. В общем, наши союзники были довольны и горели энтузиазмом идти дальше. Даже не смотря на раны и заработанные дебафы.

Однако я никуда спешить не собирался и настоял на отдыхе и восстановлении. Оксана и Борин со мной согласились сразу. Высокоуровневые орки, посланные в качестве командиров орды, после недолгого размышления тоже поддержали. Сразу занялись лагерем и обыском территории. Вдруг что-нибудь упустили. Ничего не нашли, но подчинённых заняли.

Кроме отдыха необходимо было обдумать две вещи. Во-первых, суккуба. С одной стороны всё более своевольна и менее управляема. Чего от неё ждать, когда наступит совершеннолетие,

до которого осталось совсем немного? Да чего угодно. С другой стороны в преданности Рыжика сомневаться не было никаких причин. Вон как сначала бросилась на противостоящего мне шамана, а потом встала между нами, хотя и сама была сильно изранена. При этом не могла не понимать, что не имеет на победу никаких шансов.

Во-вторых, появилась ещё одна проблема. Куда более актуальная пусть и не в ближайшей перспективе, а прямо здесь и сейчас. Шаман орков. Не тот, которого мы победили, а призванный мною зомби. Он не погиб в бою и теперь, если честно, я понятия не имел что с ним делать. Как и с десятком орков-зомби. Хотя с последними всё понятно. Передать шаману и пусть командует. А что я собственно гадаю, если можно просто спросить?

— Чего ты хочешь?

— Не знаю, хозяин, — прозвучало в ответ.

— То есть как? — удивился я.

Хотя с чего бы это? Он же НПС, причём не сильно развитый. Или всё же…

— Всё то время, что был неприкаянной душой, мечтал о смерти, — начал объяснять орк. — Сначала о достойной, потом просто о любой. Когда ты выпустил меня в бой, против вполне достойного противника я был счастлив, предвкушая осуществление мечты. Но после победы что-то изменилось. Теперь я и сам не знаю, чего хочу.

Да, интересный ответ. У поднятого НПСа-зомби, прямо на глазах появляется самосознание. Интересно, это оказывают своё влияние потерянные земли или он изначально был с дефектом? И кстати, кто он? На характеристики я так и не посмотрел.

Имя — Харкур Чёрный Орёл.
Раса — орк (зомби).
Класс — боевой шаман.
Уровень — 63.

Совсем неплохо. Даже с учётом того, что реальная сила у зомби примерно вдвое меньше чем у такого же живого персонажа. Или не вдвое. Учитывая, что передо мной шаман? Скорей всего именно так, иначе бы победу в последнем бою не удержал. К тому же читал в витки, чем дольше живёт зомби, тем ближе становится к своему официальному уровню.

Однако теперь передо мной возникла другая проблема. Вооружать или не вооружать? И тут вопрос вовсе не в том. Что

опасаюсь Харкура. Он пока считает меня своим хозяином, но самостоятельность вполне может начать прогрессировать. Выдам я ему сегодня оружие, а завтра или через неделю он надумает уйти. Что тогда? Ведь изначально имеющуюся экипировку я планировал продать после смерти зомби или отдать Оксаниному питомцу, когда тот дорастёт до шестидесятого уровня.

— Слушай сюда, Харкур Чёрный Орёл, — обратился к орку. — Я выдам тебе оружие и броню. Ты позже его выкупишь или отработаешь. Устраивает такой вариант?

— Да хозяин.

— Вот и прекрасно. А остальных зомби бери под своё начало.

Выданный вождю комплект не был каким-то ширпотребом. Он состоял из большого круглого деревянного щита, щедро обитого кожей и окованного железом. Орки такое дело очень любят. Тем более что у этого каждая пластина металла, похоже, несла дополнительные функции. Ещё бы им не нести, щит рассчитан на шестидесятый уровень. Дальше шли кираса, наплечники, поножи и наручи. Всё из толстой грубой кожи и как положено оклёпано, где только можно и нельзя железными пластинками разного размера и толщины. И тоже не простыми, а дающими плюсы на характеристики. Уровень опять же, как у щита. И завершал комплект здоровый орочий ятаган, всё той же киношной модели, опять того же шестидесятого уровня. В таких доспехах Харкур Чёрный Орёл может забыть, что он замби.

Оружие и броня орку понравились. Ещё бы, ведь когда-то именно ему и принадлежали. Однако никаких комментариев по этому поводу не последовало. Бубен у шамана был свой собственный, даже целых два. С одним он возродился в качестве зомби, будучи призванным из чёрного янтаря. Кстати, исключительно благодаря этому и выдержал поединок с другим шаманом. А второй подобрал в качестве трофея. Что интересно, наши союзники по этому поводу, никаких возражений не выказывали и на чужой трофей не претендовали.

Новоявленный шаман сначала навёл порядок в рядах своих подчинённых, благо тех было всего десять. Некоторых даже подлечил. Полезное умение. Интересно, оно только на зомби работает или на живых тоже? Нужно будет спросить. Затем Харкур отправился бродить по недавнему полю боя, постукивая в один из своих бубнов. Примерно через час таких шатаний, подошёл ко мне с довольно странной просьбой. Вождь хотел, чтобы я увеличил его воинство зомби.

— И как ты себе это представляешь? — спросил его.

Предположил, что у него есть ответ на этот вопрос, и оказался прав.

— Очень просто, хозяин, — ответил он. — Воины погибли совсем недавно и их духи пока ещё тут. Я их вызову и заставлю стать видимыми, а ты поймаешь в артефакт своего меча, как когда-то сделал со мной. Потом выпустишь опять уже в виде зомби.

— Интересная схема пополнения армии, — произнёс я.

Мне сразу стало интересно попробовать. И мы попробовали. Получалось далеко не со всеми. Даже не с каждым третьим. Но сегодня в этом месте пало много воинов и в результате у Харкура Чёрныйого Орла появилось ещё двадцать три подчинённых. А я подумал, такими темпами сам скоро стану настоящим личем или тёмным властелином.

Глава 7

Если о том, что нас может ждать на границе его территории, Зелёный Клык рассказал подробно, то о дальнейших опасностях, у него были самые смутные представления. Ни в составе своей орды, ни в одиночку он по этой тропе не ходил. Что ещё раз подтвердило мои подозрения о наличии в распоряжении вождя горных орков портала или чего-то равноценного по возможностям. То есть, дальше мы могли рассчитывать только на себя. К счастью, возможности Оксаны, в качестве разведчика, были выше всяких похвал. Если не идеальные, то близкие к таковым.

Перед нами встала ещё одна проблема. Только что уничтоженная локация возродится через трое суток. И люди, вернее орки Зелёного Клыка, при возращении домой должны успеть проскочить это место, пока оно опять не станет активным. То есть полтора дня туда полтора обратно и никак не больше. На самом деле стоило рассчитывать только на один. Жаль, конечно, но они нам и так уже помогли. К тому же у меня в подчинении появилась ещё одна банда орков, только слегка мёртвых.

Не стали дожидаться, пока всё и у всех восстановится. Когда не осталось никого с просевшей более чем на треть жизнью или с таким же дебафом, пошли дальше. Был реальный шанс ещё до вечера прорваться через следующую ловушку. Но, увы и ах, там стоял именно тот туман о котором предупреждал Зелёный Клык. Орки в него лезть не собирались. Тем более что Оксана прыгнула внутрь и подтвердила, это именно оно. Дорога усыпана костями и мумифицированными телами.

Теоретически можно обойти по скалам. Рыжик, например, сразу загорелась этой идеей. Однако очень долго, даже если опасный туман уходит недалеко за пределы тропы. Привидение, конечно, может это дело разведать, но толку-то, если орки всё равно не успеют вернуться в срок? Поэтому они развернулись и пошли домой, а мы остались думать, как быть дальше.

Для Оксаны туман — не проблема. Это она уже выяснила. Как и то, что способна прыгнуть на другую его сторону. Следовательно, мы с Борином можем воспользоваться свитками с двумя печатями. И петов перетащить, отозвав их. Не хотелось бы тратить этот ресурс, но ничего не поделаешь. У меня возникла идея попытаться ткнуть туман мечом. Или одним из своих мечей. Глупая идея? Вот именно, поэтому ни пробовать, ни высказывать её не стал. Туман ведь это такое дело, не имеющее чётких границ. Никогда не угадаешь, ты ещё снаружи или уже внутри?

Остался открытым вопрос, что делать с отрядом зомби. Он, кстати, встал не только передо мной. Харкур, который Чёрный Орёл тоже понимал суть проблемы. Высокоуровневые шаманы глупыми быть не могут, даже если это НПС да ещё и зомби.

— Проверь, — приказал он самому слабому из своих подчинённых.

Тот послушно пошёл в сторону тумана и там исчез. Что ж, логично. Осталось дождаться результатов эксперимента. И он оказался вполне положительным, через некоторое время орк вернулся. Живой и невредимый. Вернее очень даже мёртвый и с парой зияющих ран. Но этот комплект у него был в наличии и до путешествия в туман. То есть, получалось, что зомби могли туда ходить без всякого для себя вреда. Туман опасен только живым. Хорошая новость, не придётся расставаться с отрядом поддержки.

Сразу договорились, что Харкур пойдёт своим ходом, а мы переместимся с помощью свитков. Пока Оксана прыгала на другую сторону и ломала печати, я отловил и отозвал суккубу, которая явно намылилась тоже обойти опасный участок дороги самостоятельно поверху. Обойдётся. Жди её потом неизвестно сколько.

Ждать нам всё равно пришлось. Орков идущих через туман. Вообще-то это изначально предполагалось, но я не думал, что получится так долго. Решил было уже попросить Оксану проверить, что там и как, но не понадобилось. Из-за поворота появился отряд, и сразу стало всё понятно. Зомби были загружены по самое не могу, всевозможными вещами.

Этого следовало ожидать. Раз на дороге разбросаны кости и Мумии, то где-то рядом с бывшими хозяевами должно находиться и их имущество. Или хотя бы его часть. Вот они и прибарахлились. Взяли сколько могли унести и даже больше. Теперь встал вопрос о том, как делить трофеи, по честному или по справедливости?

Ведь я Оксана и Борин состоим в одной группе и всё добытое одним из нас, нашими питомцами или любыми другими зависимыми существами, должно делиться на три равные части. А уж потом каждый из своей доли может выделить этим самым зависимым, сколько посчитает нужным. Это если по честному. Если по справедливости, то получался несколько иной расклад.

В конце концов, всё добыли зомби и в первую очередь руководивший ими Чёрный Орёл. А степень зависимости от меня орочьего шамана, была пока не понятна ни мне, ни ему самому. Будучи призванным, сразу по приказу бросился в бой, не рассчитывая на то, что выживет и более того, надеясь на смерть. Теперь всё изменилось. Хоть Харкур и называет меня хозяином,

но на сколько это факт, а на сколько формальная вежливость, за неимением другого термина, неясно. После недолгого совещания Борин согласился делить добычу по справедливости, то есть на четыре части. Причём, первыми выбирали зомби-орки по праву собравших и принёсших.

Те, понятно, прежде всего смотрели на оружие и доспехи, а так же на амулеты, дающие плюсы на ловкость и скорость. То есть те характеристики, которых лишились, став зомби. Вскоре у Чёрного Орла в подчинении было тридцать три если не богатыря, то вполне полноценных воина, соответствующих своему формальному уровню.

Потом делили мы. Ничего особо выдающегося в трофеях не было, но и откровенного хлама орки не тащили. В основном добротное оружие средних характеристик. То есть, вполне ликвидные предметы, которые всегда можно продать, не сильно при этом продешевив. Но попадалось не только оружие и доспехи. Той же бижутерии с плюсами на разные характеристики, тоже хватало. Борин, например, нашёл какую- то висюльку, пригодную его пету и окончательно успокоился. Он сложил свою долю в сундук, а я нашу с Оксаной в мешок путника, который потом закинул в пространственный карман. Никто не видел его характеристик, гном к примеру, уверен, что у его артефакта они примерно такие же, как у его сундука. Единственной недовольной осталась суккуба. Для Рыжика в трофеях не нашлось ничего интересного.

Ещё Харкур Чёрный Орёл выложил перед нами туго набитый монетами кошель. Даже не совсем кошель, а скорее небольшую сумку. После сортировки и подсчёта там оказалось двадцать семь тысяч триста восемнадцать золотых. При разделе на четверых, каждому досталось по шесть тысяч восемьсот двадцать девять с половиной. Совсем неплохая добыча. Да что там неплохая, очень хорошая, учитывая, что у золотого с евро курс один к одному.

Уже вечерело, поэтому далеко уходить не стали. Как только нашли ответвление от основной дороги с подходящей пещерой, так сразу там и остановились. Тем более что поиски много времени не заняли. С Оксаниными-то возможностями.

Утром меня ждал сюрприз, даже целых два.

Во-первых Харкур вручил ещё один кошель уже лично мне.

— Это за доспехи и ятаган, повелитель, — заявил он.

Я ожидал, что там будет его доля вчерашних денег и ошибся. В кошельке оказалось десять тысяч золотых. Причём именно золотом, без серебра и меди. Выходит шаман, при проходе через туман, кое-что заначил лично для себя. Ещё одно доказательство его самостоятельности. Подозреваю, вместе нам идти только до

конца чёрной тропы, а дальше дороги разойдутся.

Во-вторых, суккуба, вернее её ночная деятельность. Питомцам, даже условно разумным сон не нужен. Раньше они в это время тренировались, а теперь стали устраивать всякие авантюры. Вернее одна, вся такая рыжая, рогатая, хвостатая и с крыльями. Рыжик сагитировала паука и Орчика сходить к туману за сокровищами. Если бы только их, но она сумела найти несколько сторонников среди зомби.

Ходячие мертвецы тащили всё, что могли найти в темноте, суккуба сортировала и грузила на кентавра самое ценное, он отвозил к нашему лагерю. Паук охранял и патрулировал. Так они всю ночь и проработали. Мало того Рыжик успела все находки рассортировать уже повторно возле пещеры и разложить на четыре равные кучи, поделив по своему усмотрению. Я Оксана и Борин, наученные опытом, что суккуба делит вполне честно, не стали возражать и перепроверять. Чёрный Орёл тоже согласился, видимо решив, что участвовавшие в деле его зомби, должны были проконтролировать.

Распределили груз и отправились дальше. Странно, но грозная тропа, по которой и шагу нельзя ступить, чтобы не нарваться на неприятность, в этот день как бы забыла о нас. Шли себе спокойно, никого не трогали и нам отвечали взаимностью. В данном случае лучшей из её форм, то есть вообще не попадались на пути. Даже возникла идея, ловить удачу пока она есть, и идти ночью. Однако пришлось отказаться. Оксана слетала в разведку на максимальную дальность и заметила там какое-то шевеление. Решили не рисковать.

Ночью меня разбудило системное сообщение:

> Внимание! Ваш питомец Рыжик получил критический удар.
>
> Вы не можете его призывать ближайшие двадцать четыре часа.

Поначалу подумал, что на лагерь совершено нападение. Вскочил, сразу выхватывая меч. Но нет, все спокойно спали, а петы и цепочка зомби стояли на страже. Сразу стало всё понятно. Непоседливая суккуба, опять без разрешения и предупреждения отправилась на поиски приключений. Только на этот раз, ей не было суждено вернуться с добычей.

— Оксана, — шёпотом позвал я.

— Да, — прозвучало в ответ.

Спит или нет, спрашивать не стал. Привидение, вообще

никогда не спало. Правда, подумал, что вместо шёпота мог бы послать сообщение в личку. Следующий раз так и сделаю.

— Не можешь посмотреть, как там суккуба? Опять сбежала и нарвалась.

— Хорошо.

Привидение отсутствовало минут двадцать. Учитывая её скорость передвижения — это долго. Естественно, мёртвую суккубу не нашла, но доложила о том, что увидела. Я оказался прав. Рыжик отправилась на разведку вперёд по тропе и нарвалась. И теперь там наблюдалось усиленное шевеление, явно говорящее, что уничтожили диверсантку и пытаются разобраться, кто это был и зачем пожаловал. К счастью в нашем направлении никто не шёл. И то ладно. Оксана пообещала проследить до утра.

Утром на нас тоже никто не нападал. Но сообщения от привидения были вовсе не обнадёживающими.

— Там строят баррикады, — рассказала Оксана. — Вернее всю ночь строили, теперь только укрепляют.

— Баррикады?! — удивился я. — Ничего не напутала?

— Нет, — с оттенком обиды в голосе ответила Оксана.

— Извини, верь, — исправился я. — Кто именно?

— Вот это-то и не понятно. Там вообще все подряд. Эльфы, гномы, люди, орки…

— Игроки, — сделал вывод из её слов.

Действительно такое столпотворение всех рас в одном месте, очень даже обычное явление, если они на самом деле игроки. Ведь под масками там люди. Только откуда их столько тут., в потерянных землях. Да ещё и в таком месте?

— Нет, НПСы, — ответила Оксана. — Во всяком случае те, у которых читаются характеристики.

— Да, странно.

В любом случае пока не подойдём, ничего не узнаем, поэтому пришлось собираться и идти навстречу построенным за ночь заграждениям. Это примерно два километра. Увиденная нами баррикада была… Как бы это по мягче сказать? Странной. Вообще-то самой обыкновенной. Именно такие можно увидеть на картинках в учебниках истории, где рассказывается о французской или российской революции. Только здесь и сейчас вовсе не Петербург и даже не Париж, а горная тропа. Откуда тут могли взяться брёвна, сундуки, предметы мебели, оконные рамы, выдранные вместе с частью стены двери? А книжные шкафы со всем содержимым? Оказывается библиотеки хороши не только в топку, но и при обороне.

В горах всё больше каменные глыбы и насыпи ожидаешь. Странные у местных предпочтения в фортификационных

сооружениях. Обороняющиеся выглядели столь же грозно, как и их баррикада. Женщины, дети, старики…

Как это всё могло появиться в горах — вопрос весьма интересный. Желательно прежде, чем начинать драться получить на него ответ. А там глядишь, может и миром, разойдёмся. Отправленную в качестве парламентёра Оксану послали. Правда, не сразу, а после того, как не сумели убить. Говорить с привидением никто не пожелал, объявив нечестью. Интересно почему? Ходячие мертвецы понятно, вампиры там всякие тоже, но честное привидение тут причём?

— Ладно, не хотят с тобой, попробую поговорить я, — сказал, выслушав Оксану, и пошёл вперёд.

Результат, увы, получился тот же самый. То есть обкидали камнями и назначили нечестью. Я даже не нашёл, что сразу ответить.

— Разве я похож на нечисть? — возмущённо крикнул им.

— Конечно, похож!

— Ты свои доспехи и щит видел?

— Видел, спокойно ответил им. — Обыкновенные доспехи и щит тёмного бога.

— Видите! Сам признался.

— А ещё пытался отпираться!

— Все тёмные — нечисть!

Крики с баррикады кое-что прояснили. Однако при такой постановке вопроса, вести дальше переговоры не имело смысла. Я вернулся, а пробовать себя в качестве парламентёра отправился Борин. Осталось надеяться, что хоть у гнома получится.

Большая Кувалда отсутствовал довольно долго. Что обнадёживало. Значит, какой-то диалог наладить получилось. Остался вопрос, какой именно. А то в Малой Подгоровке тоже с диалогом было всё в порядке, а с результатами не очень. Год отработки — слишком большая цена. При возвращении гном рассказал следующую историю о строителях баррикады:

На их город напал некромант с армией ходячих мертвецов и с другими сопутствующими прелестями в виде личей, вампиров, скелетов и что там ещё положено. Все воины, то есть всё мужское население, погибли и враг прорвался через ворота. Жители начали строить баррикады и оборонять каждую улицу, потому что в случае поражения и попадания в плен их не ждало ничего хорошего.

Однако что могло мирное население, состоящее в основном из стариков, женщин и детей, против армии ходячих мертвецов и личей? Правильно, ничего. Даже дорого продать свои жизни и то не получалось. Баррикады падали одна за другой, вместе с

домами. Некромант не захватывал город, а уничтожал со всем живым и неживым.

Когда надежды уже не оставалось, молодой маг-самоучка, которого из-за его сомнительных способностей, даже в столь страшный час не взяли в армию, воспользовался найденным где-то на развалинах проклятых земель непроверенным артефактом. По замыслу тот должен был перенести вражескую армию, куда-нибудь подальше. Желательно к чертям кошачьим. И перенёс. Только не нападающих, а обороняющихся. Вместе с баррикадами и окружающими домами, разрушив их окончательно, но без самого мага. Зато с местом точно угадал.

И практически сразу нарисовались мы, все такие красивые. Не пойми кто в доспехах тёмного властелина, отряд орков-зомби, привидение опять же. Явившийся ночью на разведку демон только подтвердил подозрения. Надо суккубу выпороть за самодеятельность. Правда, поздно я спохватился, она хоть ещё числится несовершеннолетней, но по игровым правилам Рыжику уже за двадцать лет.

Вот они спешно и перестроили свои баррикады, готовясь принять последний бой. То, что мы не штурмуем хлипкое заграждение, а пытаемся вести переговоры, несколько озадачило защитников. Но вовсе не заставило поверить, будто перед ними хорошие, белые и пушистые представители тёмных. Просто сочли очередной военной хитростью и не более того.

Борину не так просто удалось получить всю эту информацию. Но несколько старых гномов всё-таки согласились с ним поговорить. Да и то исключительно потому, что сами хотели знать, куда же их занесло? Правда, сначала пришлось выяснить, откуда они сами. То, что из потерянных земель понятно, но откуда конкретно? Оказалось очень издалека. Чуть ли не с противоположной стороны Эвриворлда, если такой термин вообще приемлем к цифровому пространству. Точно определить не удалось, но что не с этого континента — однозначно.

На втором туре переговоров присутствовал уже и я. Остатки населения, некогда большого и многонационального города, сами ещё не знали, как и где будут жить дальше, но нас пропускать всё равно не желали. Никакой логики в этом не наблюдалось, но чего ещё ждать от едва очухавшихся и чудом избежавших смерти людей? Плохо, что у них не было какого-то одного лидера, с которым можно договориться. Во время штурма города выйти все как один на защиту — это одно, а стоит забрезжить намёку на мирную жизнь, как всё единство исчезает.

Таким образом, вся эта толпа оказалась в положении, когда нас пропускать не хочется (из чистого упрямства), и самим тут

оставаться нельзя. За отсутствием единоначалия и непосредственной угрозы, толпа начала делиться на фракции. В основном по расовому признаку. Люди, гномы, эльфы… все отдельно. И чем дальше, тем меньше шансов договориться меду собой. Подожди мы тут пару дней и скорей всего вообще перессорятся. Однако терять время не хотелось, тем более что у нас появились реальные шансы договориться не со всеми сразу, а с какой-то группой. Например, с гномами.

Предпочли именно их по двум причинам. Во-первых, Борин уже наладил контакты и имел шансы завершить дипломатическую миссию. Во-вторых, их группа казалась более организованной чем у остальных. Разве что эльфы тоже держались друг друга. Только ушастые контактировать с Оксаной не пожелали, да и слишком мало их было. Люди же… Их было больше, но увы, единство там отсутствовало. Разбились на три или четыре группы, к которым присоединились представители других народов, которых присутствовало слишком мало, чтобы создать собственные фракции.

Не знаю, чего Борин наобещал гномам, но те заявили всем остальным, что пойдут с нами. Куда? А кто их знает? Лично я сам ещё не представляю, куда именно направлюсь, перевалив через горы. Но в том, что там не только орки-зомби пойдут своей дорогой, а ещё и Борин с новыми знакомыми, уже можно было не сомневаться. Ну что же, его можно понять. Упускать такой шанс, сколотить свой собственный клан, точно не стоило. Да и никаких обязательств, друг другу мы не давали. Переход через горы одной компанией, а дальше по обстоятельствам. Вот эти обстоятельства и изменились.

Собирались гномы не долго, но без спешки и основательно. Даже свою часть баррикады разобрали. Правда, как тащить сундуки и некоторую мебель, сами не представляли. Особенно если учесть, что здоровых мужчин среди них не было вообще. Трое древних стариков, восемнадцать женщин и тридцать семь детей разного возраста. Нашёл Борин заботу на свою голову. И хоть гномки в большинстве своём были молодыми и симпатичными, всё равно не завидую.

Их вещи Большая Кувалда сложил в свой артефактовый сундук. Теоретически там давно должен был начаться серьёзный перегруз, но ничего подобного не происходило. Остальные гномы щедро поделились с Борином маной, и он без особых проблем тащил всё имущество будущего клана. Среди оставшихся вещей меня заинтересовали шкафы с книгами, но бородатые коротышки все свои собрали, а лезть к чужому добру не стоило.

И ещё большой вопрос, а есть ли там на самом деле книги, и

если есть, то какие? Или просто объект "шкаф книжный, обыкновенный, полный" отрисован специально обученными людьми в комплекте с изображениями корешков книг, которые из шкафа не достаются? В любом случае пришлось отказаться. А вообще будет жаль, если хозяева их пустят на растопку, просто потому, что не смогут унести.

— За нами идут, — вдруг сообщила Оксана.

— Кто?

— Эльфы.

И действительно, самая малочисленная группа, не стала дожидаться неизвестно чего. Ушастые собрали пожитки и отправились вслед за нами. В отличии от гномов большим количеством имущества они обременены не были. Но некоторое количество упомянутых мною книг всё-таки несли. В руках.

— Подождём? — спросил я Борина.

Вопрос вовсе не был праздным. И интересовало меня совсем не компания прекрасных эльфиек. Хотя чисто с эстетической точки зрения… Но раз ушастые решили проскочить за нами, то пускай участвуют и в боевых действиях, если в таковых возникнет необходимость. И хотя воинов среди них не было, но луками обязаны владеть все. Какие они к чертям кошачьем эльфы, если не так?!

Борин ход моих мыслей понял и полностью поддержал. Пять взрослых эльфиек, возраст которых по внешности определить было невозможно, но учитывая, что самая высокоуровневая бала лишь тридцать второй, все молодые. И семеро подростков. Детей не было вообще. Не склонны ушастые держать своё редкое потомство в городах, где проживают представители других рас.

Эльфы, вернее эльфийки, прекрасно поняли причину нашей задержки и подошли. Заговорила почему-то не самая высокоуровневая:

— Я Силиэль из рода Бронзовой ветви, — представилась девушка. — Прошу разрешения следовать до окончания тропы с вами.

— Разрешаем, — сразу ответила Оксана.

— Только с оружием у вас не густо, — заметил Борин.

— Всё, что есть, — вздохнула эльфийка. — Один боевой лук, три охотничьих и четыре учебных. И ещё одна праща.

Пока она перечисляла, я посмотрел на характеристики.

Имя — Силиэль (НПС).
Раса — эльф.
Класс — маг-целитель.

Уровень — 23.

Целитель — это хорошо. Очень даже может быть полезнее лучницы. У остальных классы были тоже далеко не боевыми. Хотя теоретически все эльфы должны владеть магией и уметь накладывать простенькие бофы. Даже если это не является их основной специальностью. Пока разглядывал классы у эльфиек, нас догнала ещё одна парочка. Люди. Вроде бы люди. Во внешности есть что-то странное, но так сразу и не понять. Да зачем я к этой внешности привязался? Характеристики смотреть надо!

Имя — Рур (НПС).
Раса — оборотень (чёрный леопард).
Класс — вор.
Уровень — 16.

— Оборотни! — вырвалось у меня. — А ещё нас нечестью называли.

— Оборотни — не нечисть! — сразу заявил парень. — А пантеры и чёрные леопарды вообще не бывают тёмными.

— Я тоже самое говорила про привидений, — тут же вставила Оксана. — Мне не поверили.

— Ладно, зачем пришли? — прервал я готовый начаться спор.

— Мы с сестрой хотим идти с вами, — ответил Рур.

— До конца перевала?

— Хотя бы. Но можно и дальше. Пока никаких планов на будущее у нас нет. Можем быть полезны в качестве разведки.

— Вообще-то с разведкой у нас всё в полном порядке, — заметил я.

При этом посмотрел характеристики его сестры. Парочка оказалось во всём похожа:

Имя — Рия (НПС).
Раса — оборотень (пантера).
Класс — вор.
Уровень — 15.

— Ну ладно, до конца горной тропы идём вместе, а дальше посмотрим, — согласился я.

Глава 8

И мы, наконец, пошли. Была надежда выйти на так сказать оперативный простор ещё до темна. Основные горные вершины остались позади, а тропа давно шла под уклон. Шансы очень даже неплохие, главное не нарваться на приключения в самом конце пути. Пара спокойных часов нам выпала, потом появилась Оксана с предупреждением:

— Впереди засада.

— Кто?

— На вид обыкновенные бандиты, — стала рассказывать она. — Не ясно на что они рассчитывают. Пусть их и много, но уровни в основном низкие.

— На не слишком сильную добычу, предположил я. — Наблюдатели есть?

— Да. Вон на той скале один сидит.

— Понятно.

Имея полный расклад по позициям противника, мы могли заранее подготовить план сражения. Он получился довольно простым, тем более что численный и особенно уровневый перевес был на нашей стороне, а узкая горная тропа большого количества вариантов действий не предполагает. Это вам не лесная дорога, где можно и в сторону отойти.

— Я встану у тебя за спиной и буду поддерживать магией, — заявила Силиэль. — В основном исцелять раны.

Не знаю, с чего она с самого начала сочла руководителем меня? Уровень-то в компании самый низкий. Может из-за лучших доспехов и оружия? Или потому что сама в их группе главная, хоть есть и постарше? В любом случае такая поддержка не будет лишней. Только тут могли возникнуть проблемы, о чём сразу предупредил:

— Я собираюсь вступать в ближний бой.

— Понимаю, — ответила эльфийка. — Сёстры прикроют из луков. Не только меня, но и тебя.

— Хорошо. Только это не главная проблема.

— Какая главная?

— Я могу перемещаться. В смысле, телепортироваться на небольшие расстояния. И собираюсь использовать эту способность в бою.

Силиэль прикусила губу, размышляя. Перспектива оказаться одной и совершенно безоружной во время схватки, ей явно не нравилась. Потом решилась и заявила:

— Тогда пойдёт Аймриэль.

— Почему? — не понял я. — Что ты, что она, всё равно не успеете за мной.

— Она успеет, — заверила эльфийка. — У девочки дар. Может ловить след только что сработавшего портала и перемещаться по нему. Как целитель она слабее меня, но всё равно лучше, чем ничего.

Дар — это интересно. Только откуда он мог появиться у НПСа? Представленная мне, молоденькая эльфочка, выглядела лет на пятнадцать, максимум на шестнадцать. У вечно молодых ушастых, внешний возраст обманчив, причём не только, когда речь идёт о столетиях.

Судя по характеристикам, эта была чуть старше:

Имя- Аймриэль (НПС).
Раса — эльф.
Класс — маг.
Уровень — 17.

Оружия, у молодой ушастой, тоже не было. Зря. Магия — это, конечно, хорошо, но и такими вещами пренебрегать, точно не стоит. Хотя, какое к чертям кошачьим пренебрежение? Это же не отправившиеся в дальний поход рейнджеры, а лишившиеся всего беженцы. Было бы чем, наверняка бы вооружились. Нужно помочь, тем более что это и в моих интересах.

Быстро посмотрел свои недавние поступления. Да, не густо. Вернее много всего, и в первую очередь оружия, но ничего подходящего. Не орочий же ятаган выдавать эльфийке-подростку? Именно их было больше всего. Стоп! А это что? Как раз ятаган. Но не орочий, а настоящий турецкий. Или просто очень на него похожий клинок, не суть важно. То есть что-то среднее между восточным мечом и кинжалом. Турки в своё время их для того и придумали, что бы не чувствовать себя безоружным, когда нет необходимости в основном мече. Под маленькую руку в самый раз. Я его планировал суккубе подарить, но раз та так не вовремя выпала на сутки, одолжу пока эльфочке.

Девушка приняла оружие с благодарностью. Сразу его опробовала и осталась довольна. Я только сейчас глянул на характеристики и понял, что клинок числится вовсе не турецким, а эльфийским.

Название — меч малый эльфийский.
Класс — обычный.

Характеристики:
+10 к скорости.
+10 к жизни.
+10 к манне.
— 10 % массы в бою.
Ограничения — отсутствуют.

Тогда всё ясно. Да и характеристики очень даже неплохие, особенно если учитывать, что класс обычный. Как я его сразу не заметил? Наверное, потому что ничем не выделяется ни сам, ни простые кожаные ножны.

— Только ты не увлекайся, — обратился я к Аймриэль. — Может драться и не придётся. Увидят разбойники, с кем имеют дело и не станут нападать.

Остальным тоже раздали оружие. Но уже не так старательно выбирая. Что было, то и получили. Не нравится орочий ятаган? Ну, извини, другого нет. Причём как-то само вышло, что гномов вооружал Борин, а эльфов, вернее эльфиек я.

Наши ожидания, что увидев слишком сильную добычу, которая точно им не по зубам, бандиты отступят, не оправдались. Видимо большое количество детей и подростков заставило их думать, будто справятся. Или, что скорей всего, перед нами мобы, у которых есть только одна программа — нападать на любых путников и полностью отсутствует чувство самосохранения. Ведь в большинстве игровых локаций они именно такие. То, что мы давно уже в потерянных землях, где действуют далеко не все правила Эвриворлда, ещё не причина думать, будто тут абсолютно всё будет иначе.

Однако следующие действия, сидящих в засаде бандитов, заставили усомниться в том, что перед нами именно тупые мобы. Те вступили в переговоры, а вернее предъявили ультиматум:

— Сдавайте деньги, оружие и женщин, и можете идти своей дорогой.

— Ты забыл про древние артефакты, — сразу ответил я.

— Не смей мне указывать, что я забыл, а что нет! — заорал главарь разбойников.

— То есть древние магические артефакты вам не нужны и их можно не сдавать? — прикинулся дурачком я.

— Сдавайте, — благосклонно разрешил он.

— Слышите, артефакты им тоже нужны, — обратился я к своим. — Жаль, у нас ни одного нет.

Разбойники, наконец поняли, что над ними издеваются. А ведь я им пока даже ключ от квартиры, где деньги лежат, не

предлагал.

— Ну, всё, сами напросились. Не хотели по-хорошему, теперь будет по-нашему.

Ну-ну, как будто в противном случае они бы действительно отпустили разоружившихся. Очень сильно в таком варианте сомневаюсь. Пусть это игра, а не реальный мир, всё равно сомневаюсь. Тем более что в потерянных землях не только игрокам закон не писан, но и НПСам.

Поскольку противник состоял вовсе не из тупых мобов, а был способен вести какие-то переговоры и даже понимать, когда над ним издеваются, мне стало интересно, какие у него в рукаве козыри? В то, что их нет, я не верил. Слишком уж они уверенно себя вели перед лицом однозначно превосходящего противника. Будь расчёт на внезапность нападения ещё можно понять, а так — нет. Значит, что-то непременно должно быть. Не рассчитывают же они, будто мы тупо попытаемся проскочить самое узкое место, подставляя себя под удары?

Одна из эльфиек, та, у которой был боевой лук, выстрелила первой. Разумеется, попала. В реале гарантировано убила бы, со стрелой в горле не живут, а тут всего лишь снесла приличный процент жизни и только. Хотя, нет, не только. Судя по замедленным действиям бандита, ещё и дебаф наложила. Прилетевшие следом три охотничьих стрелы, закончили дело.

Ну, если они и теперь не выложат на стол свои козыри, то совсем тупые. Так, наши эльфийки, просто всех по одному перебьют. Да и гномы явно не собираются уступать ушастым. Пенсионеры затеяли какую-то возню и вскоре собрали стационарный крепостной арбалет. Его болта точно хватит, чтобы убить с одного раза любого кто ниже пятидесятого уровня. И никакие доспехи, кроме уникальных и эпических не спасут. Что вскоре и продемонстрировали. Да и не было среди разбойников высокоуровневых. А уж таких доспехов, тем более.

Небольшая надежда, что лишившись командира, бандиты всё бросят и побегут в панике, не оправдалась. Но и ждать, пока их перестреляют по одному, словно в тире, тоже не стали (и так уже минус три в нашу пользу). Выложили на стол свои козыри. Их оказалось куда больше, чем мы могли предполагать.

Во-первых, два голема. Но это так себе. Оба всего лишь двадцать пятого уровня. Но это компенсировалось относительно слабой уязвимостью, потому что были сделаны из сырой глины. Да ещё и в каких-то старых доспехах. Задолбаешься таких кромсать, пока полностью энергию не израсходуют, не успокоятся. К счастью, у нас имелся куда более весомый аргумент. Борин в ответ выпустил своих големов. У глины против

камня не было никаких шансов, даже при равных уровнях, а так — тем более. Победа — вопрос времени.

Во-вторых, у бандитов имелись резервы. Из двух замаскированных пещер хлынул поток вооружённых людей. И ладно будь они обе впереди, тогда мы могли бы отступить. Так ведь нет, всё, как и положено в классической ловушке, перекрыли оба направления. Оксана не виновата, что ничего не заметила. Каждой скале внутрь не заглянешь. Самое скверное, резервы у бандитов состояли вовсе не из низкоуровневого сброда, который изображал засаду. Мало того, убитый эльфийками главарь, оказался подставным, и теперь предстояло иметь дело с настоящим.

Однако козыри на руках были и у нас. Не стал тянуть до конца и выпустил все пять купленных в Малой Подгоровке големов. Хотел послать в атаку, но вовремя увидел, как повалили одного из истуканов Борина. Вернее он сам упал, когда попытался передвигаться с запутанными ногами. Теперь беспомощно барахтался. Сразу отдал приказ своим никуда не двигаться, а держать оборону. Пусть попробуют повалить теперь.

Не стал дожидаться, пока нападут на меня, а прыгнул в бой сам. С помощью камня возвращения, естественно, швырнув его в тыл врагу. Эльфиечка, назначенная защищать мне спину, не отставала. Значит действительно дар. Если честно, я до последнего момента сомневался, что у неё получится. Но если так, то попрыгаем.

Тактику избрал самую обыкновенную. Прыгнуть за спину врагу, сразу бросить камень в другое, желательно пустое место, нанести несколько ударов и как только обратят на меня внимание, опять исчезнуть, чтобы повторить всё заново. То есть не стоять насмерть, а колоть в уязвимые места. Нанести критический удар получалось далеко не всегда, но я не переживал, тем более что и комариными укусами это никому не покажется. Если брать количеством, то статистика будет на моей стороне.

Во время одной из передышек, бросил взгляд на основной наш отряд. Окружённые со всех сторон, они неплохо держались. Полукольцо из пяти големов не пробиваемой стеной защищало один фланг, отряд орков-зомби другой. Все остальные собрались внутри и отбивались по мере сил и возможностей. Хотя, нет, не все. Две большие чёрные кошки метались среди нападающих. Много вреда нанести не могли, скорее увеличивали переполох, но тоже неплохо. Меньше будет возможностей у желающих отследить мои скачки.

А где второй голем Борина? Тоже завалили. Хорошо хоть

успели глиняных уничтожить. Знать бы кто тут такой умелец по обезвреживанию каменных роботов? В любом случае, пока не прибью его самого, выпускать своего основного не стоит. Толку от его мобильности будет ноль, только остатки божественной силы из осколка алтаря зря потратит. Да и бесхозных камней для формирования тела, тут не шибко много.

— Не устала? — обратился к своей напарнице.

— Нет, — ответила Аймриэль.

— Тогда скачем дальше.

Девушка кивнула, показывая готовность. Кстати, польза от мага-целителя за спиной была несомненная. Меня несколько раз успели зацепить, снося проценты жизни, но молодая эльфийка, их мгновенно восстанавливала. А один раз и реально спину прикрыла, отбившись одолженным ятаганом и своей магией.

Теперь, когда основная масса бандитов упорядочилась и стянула почти полное кольцо (кроме големов и зомби наш отряд защищали ещё и стены ущелья), я уже не мог сеять хаос в разрозненной толпе. Но у подобия строя есть свои уязвимые места. Оказавшийся в тылу последнего ряда сам не рискует получить удар в спину.

Зря я так думал. На каждого хитрого игрока, всегда найдётся ещё более хитрый НПС с магическим посохом. Первой пострадала Аймриэль потому что маг, как и я предпочитал нападать сзади. Второй возникшая между мною и врагом Оксана. Кричащее от боли привидение затянуло в посох. Больше защищать меня было некому. Паук погиб раньше, а у суккубы пока не истекли штрафные сутки. Третий удар достался мне.

То, что снесло сразу половину жизни — ладно. Обычное дело. Но почему так больно?! Явно какое-то проклятие. Так и есть, выскочило сообщение, но читать некогда. Да и орудует противник не простой дубиной, а магическим посохом. Второй удар я принял на меч. Всё равно снесло пять процентов жизни. Боль тоже была меньше. Только сложилось впечатление, что кто-то принял её вместо меня. А если? Выпустил из чёрного янтаря все собранные в этом бою души.

Восемь зомби с душераздирающим воем набросились на мага. Казалось, сейчас порвут в клочья. Увы, только казалось. Как совсем недавно он втянул в посох привидение, так же играючи расправился с толпой ходячих мертвецов. Души из моего меча переместились в его посох. Самому магу хоть бы что. Или кто-то его всё-таки успел покусать? Вроде да, но толку в любом случае почти никакого. Лишился меньше десяти процентов жизни, против моих шестидесяти. Я явно проигрываю.

А вот это уже лучше! Маг лишился десяти процентов от

эльфийской стрелы. Плохо, что она была одна из трёх. Две другие отскочили от невидимой брони. Что у меня есть ещё в запасе? Двухсот уровневая душа эльфийского стража Древа Жизни? Серьёзный аргумент, но не против такого посоха. Сердце голема из осколка алтаря Безымянного? По уровню он точно получится сильнее мага. Только что-то подсказывало, не призывать. Вдруг с помощью своего посоха высосет всю силу и не подавится? И в любом случае подходящих камней нет.

Кстати о камнях! Почему я перестал пользоваться тем, который возвращения? Бросил под ноги на случай смерти. В принципе верно, но это не дело. Его и в бою применять можно. Враг в очередной раз замахнулся посохом и… промахнулся. Я всего лишь телепортировался на полшага в сторону. И нанёс ответный удар мечом. Всего семь процентов? Тоже дело. Маг опять бьёт? А нас там уже не стояло. Только на этот раз поступил умнее и бросил камень противнику между ног. Материализовался прямо у него за спиной и вместо того чтобы замахиваться мечом лича, просто разжал ладонь, опять сжал с уже выхваченным мечом светлого бога. С мгновенным выпадом, разумеется. Прекрасный удар! Противник насквозь, а у меня в руке уже сабля Щелкунчика. Бью ей, а заодно и щитом.

К тому же прилетели новые стрелы и уже все три достигли цели. Сразу понял, почему до этого эльфийки так мало внимания уделяли моему главному противнику. Именно потому, что тот был главным, но далеко не единственным. Они стреляли, и много, просто выбивали тех, кто был у меня за спиной. Восемь трупов — серьёзная поддержка.

А что там маг? Ещё шевелится? Даже своим посохом в меня пытается тыкать. А фиг он угадал. Не просто это делать из лежачего положения. И вообще к чертям кошачьим. Помня, чем чреват удар по этой палке мечом, не стал испытывать ещё и саблю. Заехал со всего маху щитом. Критический удар! То-то же.

Пока я занимался магом, остальные тоже без дела не сидели. Мы победили. Правда, не совсем сами. Помогли в этом деле подошедшие резервы. Или не резервы, но всё равно помогли. Остальные беженцы смогли как-то договориться между собой и тоже последовали за нами. А тут как раз схватка подходит к концу. Вот они в неё сходу и вступили на стороне победителей.

Теперь предстояло подсчитать потери и трофеи. В первую очередь погибли все петы, но это не страшно, через сутки опять появятся. От Оксаны ни слуху, ни духу и это уже вызывает опасения. Если ещё не успела возродиться у себя на поляне — одно, возвращение — лишь вопрос времени. А если посох, которым её убили, по своим свойствам похож на мой чёрный

янтарь? Попробуй оттуда выковырять. Даже если без труда получится, не хотелось бы получить вместо привидения зомби. На игроков такого рода артефакты действовать по идее не должны, но кто его знает. И мы не совсем обычные игроки, и потерянные земли не образец безупречной работы правил. В любом случае нужно подождать. Но посох я на всякий случай подобрал и тихо спрятал себе в пространственный карман. Не хватало ещё претендовать на него при дележе трофеев наравне с другими.

Если не считать большого количества раненых, то самые большие потери понесли наши зомби. Что неудивительно, учитывая какие з них в большинстве своём бойцы. Лишились почти две трети отряда. Вместе с шаманом их теперь осталось тринадцать, да и то не в самом лучшем состоянии. Однако именно этот ресурс меня беспокоил меньше всего. Гномы потеряли одного пенсионера из арбалетной команды, а эльфы мою телохранительницу Аймриэль. Вернее она ещё была жива, целители бились над телом, но ничего не могли поделать.

— Это какое-то проклятие, — устало произнесла, истратившая всю ману Силиэль. — Замедлить смерть можно, а исцелить никак. Девочка не протянет до следующего утра.

Никаких обвинений мне высказано не было, но укоризна в голосе чувствовалась. Мол, не уберёг.

— Проклятие, говоришь? — спросил я. — А если так?

Поменял класс с лича на тёмного паладина, посмотрел на девушку и произнёс:

— Прощаю!

> Внимание! Вы использовали возможность снимать проклятие, наложенное представителями тёмной фракции.
>
> Ограничение — в следующий раз вы сможете использовать снятие проклятия ровно через сутки.

Ну вот, всего и делов. Проверенное действие сработало как надо. То, что в течении суток не смогу никого простить — не беда. Надеюсь, нас на протяжении этого времени никто проклинать не будет. Стоп. Что-то явно не так. Почему эльфиечка всё ещё находится при смерти? В прошлый раз действовало мгновенно. Или то на игроков, а НПСам положено долго выздоравливать? Не похоже. Выскочившее новое системное сообщение объяснило, что обрадовался я слишком рано:

Внимание! Проклятие не опознано и не может быть снято.

Вот оно как. Срабатывание, значит, засчитали, и суточное ограничение включили, но само проклятие при этом не сняли. Аферисты! Верните мне мои деньги! А у потерянных земель, оказывается, есть свои минусы. Глупо было ожидать, что их не будет в местах, куда даже боги предпочитают лишний раз не соваться. Как и предупреждал, бывший администратор, никогда заранее не угадаешь, что тут будет работать, а что нет. Не совпали фазы у двух тёмных заклинаний, и привет.

А что если обратиться к противоположной стороне? Светлый паладин ведь тоже может снимать проклятия. Может получиться. Ведь для него все тёмные одинаково чужие. Тем более, что других вариантов по сути нет. Порывшись в настройках, поменял основной класс и нашёл нужное заклинание. Однако и оно не сработало, только по другой причине.

Внимание! Для снятия проклятий такого типа, необходима божественная сила.

Внимание! У вас не выбран бог-покровитель.

Хотите выбрать? Да/Нет

Бог у меня действительно не выбран. И нет ни малейшего желания такое положение менять. Даже в пользу Скриллы. А вот с отсутствием божественной силы фиг они угадали. У меня аккумулятор в заначке имеется. Похоже, настало время испытать его в действии. Вытащил осколок алтаря, подключился к нему и попробовал ещё раз…

Внимание! Ошибка!

Вы пытаетесь использовать силу тёмного божества в светлом ритуале!

Внимание!..

Внимание!..

Тут такое началось… Окна системных сообщений, возникали одно за другим быстрее, чем их можно не то, что читать, а тупо закрывать. Загородили мне весь обзор и продолжали появляться. Такое бывает с компьютером, если подхватить в интернете какую-

нибудь гадость. Новые окна сомнительных страниц открываются быстрее, чем ты успеваешь их закрыть, бешенно давя на клавиши, и длится это до тех пор, пока не зависнет машина. Вот и я завис на неопределённое время.

Внимание! Богиня удачи Скрилла разрешила использовать свою печать для конвертации силы.
Ритуал завершён.
Проклятие снято.

Всё кончилось. Но я ещё какое-то время находился в подвешенном состоянии, пока не позакрывал лишние окна. Спасибо Скрилле за помощь. Нужно будет при случае навестить храм и положить что-нибудь ценное на алтарь. Если в потерянных землях вообще её храмы есть. Если нет, придётся строить. Или хотя бы алтарь поставить. Но это в любом случае ещё не скоро.

Кстати об алтарях. Глянул на осколок у себя в руках и офигел.

Осколок алтаря Безымянного — Бога мести и шуток.
Статус — активный.
Количество божественной силы — 2305 единиц.
Доступно — 26 % (восстанавливается)
Внимание! Канал с богом отсутствует.
Восстановление за счёт силы других богов составляет одну десятую от номинала.

Запасов силы осталось хорошо если половина от того, что было, и меньше трети от потенциально возможного значения. А ведь на простое исцеление тратится меньше десятка единиц. На снятие сложного проклятия никак не больше сотни. А тут аж две тысячи семьсот! Нужно быть поосторожней с непрофильным использованием. Особенно здесь, в потерянных землях. С другой стороны, подозреваю, в обычных локациях у меня вообще ничего бы не получилось.

Наконец вышел из ступора и посмотрел на спасённую эльфийку, та уже стояла и улыбалась. Остальные же ушастые почему-то были недовольны и смотрели на меня как-то странно. Особенно Силиэль.

— Что не так? — спросил я.

— Судьба Аймриэль теперь привязана к твоей. Навсегда!

— Но я ничего такого не делал. Честно!

— Верю. И прекрасно понимаю, что если бы не твои действия девочка не выжила. Но всё равно нехорошо получилось. Наши судьбы могут быть связаны только с Древом Жизни, и любой другой вариант — плохо.

Сама Аймриэль явно так не считала и была вполне довольна. Только боюсь это не её настоящее чувство, а программа. Девушка всё-таки не полноценная личность, а НПС. Ещё одна малолетняя забота на мою голову, как будто одной суккубы не хватает. И эльфиечке, кстати, не семнадцать, а уже восемнадцать. Следующий уровень в последнем бою получить успела.

Нам всем немало за этот бой перепало. Мне самому, например… Ни фига себе! Откуда так много?! Семь тысяч лично мои, из которых почти половина за последнего мага, две сотни девяносто восемь — это десяти процентный бонус от собранного пауком, пока тот не погиб. Кстати, в сумме с тем, что было, пет набрал достаточно, чтобы перескочить через два уровня и обогнать суккубу. Думал, как наказать Рыжика? Вот самый лучший ответ. Сама себя наказала. Теперь будет знать, как ввязываться в авантюры.

Но я отвлёкся. Две тысячи семьсот очков опыта мне дали за исцеление Аймриэль. Забавно, учитывая, что именно столько потерял единиц божественной силы. Так же были какие-то непонятные четыре тысячи семьсот двадцать восемь. А это за что? Ага, понятно. Пятьдесят процентов от собранного Харкуром. Зомби пока ещё от меня зависим, и половина его опыта идёт хозяину. Почему тогда только пятьдесят процентов? Ведь по идее должен быть весь. Никто не станет качать временно поднятого зомби. Ответа на данный вопрос, я так и не нашёл. Осталось предположить, что именно настолько Харкур Чёрный Орёл на данный момент от меня зависит.

И ещё один нюанс. Опыт я получил только от шамана. От остальных зомби ни капли. Почему? Непонятно. Такое своеобразное половинчатое ограничение? Ведь по правилам игры поднимать можно только одного зомби. Хочешь другого? Развей первого. Получается, я хоть и могу, при наличии материала, клепать их целыми дивизиями, но быстро прокачаться таким не хитрым способом не выйдет, опыт только с одного. Всё равно прилично получилось. В результате у меня уже шестнадцать тысяч очков опыта из необходимых двадцати двух. Значит до двадцать третьего уровня ждать осталось недолго.

Не знаю, сколько очков собрал Борин Большая Кувалда, но уровень он поднял и теперь стал сорок четвёртым. Половина молодёжи у гномов, тоже не осталась без повышения. Кое-кто,

даже перескочил через один. Ничего удивительного, на старте опыта нужно совсем немного. У эльфов кроме Аймриэль, уровни подняли только подростки, стрелявшие из луков. И да, ещё оборотни Рур и Рия подняли по уровню.

Меня позвал Харкур. Попросил о помощи. Шаман хотел восстановить потери своего отряда за счёт новых зомби. При этом явно не плясал от радости из-за того факта, что они будут не орками. Но данный факт — исключительно его проблемы. Уже пошёл с Чёрным Орлом, но пришлось прерваться, получил сообщение в личку:

— "Я у себя на поляне. Только что очнулась", — написала Оксана.

— "Прекрасно!" — обрадовался я. — "Думал, тебя в посох засосало, и не знал, как быть".

— "Ничего прекрасного. Было очень больно".

— "Понимаю. Самому досталось. Но главное, всё уже позади. Ночью поставлю портал. Потерпишь?"

— "Хорошо", — согласилась девушка. — "Как раз дебофы пройдут"

Вот и замечательно! Хотя бы эта проблема решена. Вернее не требует решения.

Теперь, можно было спокойно заняться зомби. Харкур оказался ещё тем расистом. Люди ему, понимаешь ли, не нравились. Придирался буквально к каждому. И то ему не так, и другое, и третье, и четвёртое, а этот вообще на эльфа похож. Однако лично меня это нисколько не волновало. Даже не считал, что зря стараюсь, поднимая тех, которых шаман потом забраковывал. Проделанная работа вовсе не была лишней. Опыт в прокачку моих многочисленных классов тоже капал.

Всё время за мной, словно привидение, ходила Аймриэль. Иногда девушка корчила рожи у орка за спиной, показывая своё отношение. Мол, сам дурак. Если так нужны орки, то иди в степь и лови. В результате из всех, кого мне удалось поднять, Харкур Чёрный Орёл выбрал всего девятерых. Остальных пришлось развеять. Потому, что сам командовать ещё одним отрядом зомби я вовсе не горел желанием. Да и материал, скажем честно, был далеко не лучший, несмотря на свой расизм шаман действительно хороших воинов забирал в отряд. А я хотя бы узнал, как это делается, в смысле, развеивание призванного зомби. Как уже сказал, все эти манипуляции добавляли классовый опыт, в результате чего росли уровни.

Давно я туда не заглядывал, а оказалось ничего не стоит на месте и теперь у меня:

Класс:
Воин (видимый) — 15 уровень (дополнительный)
Тёмный паладин — 18 Уровень (основной)
Светлый паладин — 11 уровень (дополнительный)
Жрец тёмных богов — 10 уровень (дополнительный)
Тёмный маг — 9 уровень (дополнительный)
Тёмный властелин — 12 уровень (дополнительный)
Лич — 21 уровень (дополнительный)
Некромант — 8 уровень (дополнительный)
Рейнджер — 6 уровень (дополнительный)
Примечание: Не выбран бог-покровитель, имеются классовые ограничения.

Сбор трофеев много времени не занял. Потому, что пока я сначала исцелил эльфийку, а потом поднимал зомби, этим делом занимались другие. Денег у разбойников почти не было, а при разделе на весь отряд получались вообще сущие гроши, о которых даже стыдно упоминать. Зато оружия хватало с избытком. Правда, ничего выдающегося, а так средней паршивости. Ладно, не будем прибедняться, паршивость — не самый лучший термин. Но действительно ничего эпического или редкого, а добротная экипировка средних показателей.

В любом случае мне моя доля годилась исключительно на продажу. Ну, или в запас на случай поднятия зомби, чтобы их вооружать. Зато горожане, у которых до этого почти ничего не было, полностью экипировались. Эльфам даже целых три лука досталось. Ага, человеческой сборки. Ушастые плевались, ворчали что-то про палку с верёвкой, но всё равно взяли. А куда бы они делись?

Ещё на базе были бараки с рабами. Нам попалась непростая банда, а настоящий клан. В этих пещерах они случалось, жили неделями. И естественно требовался кто-то для выполнения чёрной работы. И не только. Многочисленные рабыни использовались совсем для других целей. В отдельной пещере их содержалось совсем немало. Целый походный бордель с представительницами почти всех рас Эвриворлда. Рабов мы освободили. Разрешили пойти с нами до обжитых мест, а дальше пусть решают сами. Борин что-то ворчал об отработке за полученную свободу, но особо не настаивал. Но при этом двух гномов из рабочих и трёх гномок из борделя сразу позвал к себе в клан совершенно без каких-то дополнительных условий. Те согласились.

Ещё один интересный вопрос — мой паук. Нет, не что с ним

случилось, тут как раз всё понятно. Убит и выпал из игры на сутки, как уже бывало. Но с паутиной, наоборот, было не очень понятно. Более десятка бандитов оказалось закутано в его сети. В них-то всё дело (в сетях, а не в бандитах, естественно).

Большинство источников утверждало, что производить он это дело сможет никак не раньше двадцать первого уровня. В то время как не питомцы, а мобы в локациях способны на такое куда раньше. В качестве питомцев этот вид вообще встречается редко, поэтому полные статистические данные отсутствуют. Кое-кто утверждал, что паутина у таких петов, может появляться уже с пятнадцатого уровня, а то и раньше. Вот сиди и гадай, где правда?

Все закутанные в сети бандиты были добиты. Причём сделал это не сам паук, а пара чёрных кошек. Оборотни заметили, что одного пытаются освободить сообщники, после чего прошлись по всем. Понятно, во время боя не до церемоний, особенно тем, кто работает когтями и клыками, и больше чем в двух из трёх случаев паутина пострадала, придя в негодность. Но и оставшуюся нетронутой, мне снять не удалось. А ведь в описании паука этому вопросу, чуть ли ни как самому важному, уделялось немало внимания. Было абсолютно ясно сказано — сеть неповреждённой и пригодной для повторного использования смогут снять только двое, сам пет и его хозяин. В данном случае все источники сходились во мнении. И тут такой облом.

Однако с этим вопросом придётся разобраться позже. А пока стоило готовиться к дальнейшему походу и договориться с новыми союзниками.

Группа, которая пришла нам на помощь, состояла в основном из людей. Они забрали свою часть трофеев, но вместе идти дальше отказались. Пообещали, что в случае чего, опять помогут. Такой вариант всех устроил. Да, этот бой мы, несомненно, выиграли бы и без них. Но тогда и потери были бы куда больше. Так, что пусть идут, как их устраивает.

Глава 9

Прежде, чем идти дальше собрались, чтобы обсудить ситуацию. Представителей новых союзников, раз они сами по себе, на совет звать не стали. Однако пообещали им сообщить о своём окончательном решении. Я, Борин, ещё один пожилой гном, главная у эльфов Силиэль, Харкур Чёрный Ворон. И ещё не желающая отходить от меня ни на шаг Аймриэль.

— Не нравятся мне эти бандиты, — сразу заявил я

— Чем? — не понял Борин. — Победа за нами, потерь минимум, трофеи опять же не плохие.

— Вот всем этим и не нравится.

— Не понял! — удивился гном.

И не только он. Остальные тоже смотрели с явным непонимание. Если бандиты сами по себе и не должны нравиться, то о трофеях обычно такого никто не говорит.

— Будь это тупые мобы вроде тех, с которыми мы уже сталкивались, то есть — получи по одному очку опыта за штуку и радуйся, тогда вопросов не возникало бы, — стал объяснять я. — А так их, в смысле, вопросов, больше, чем надо.

— Каких, например? — спросила Силиэль.

— Раз это самые обыкновенные разбойники, которые действуют по своей инициативе, то и экономическая составляющая в их действиях обязана присутствовать. Во-первых, просто так на редко посещаемой горной тропе, ловушку держать никто не станет. И то, что в пещерах у бандитов обнаружилось нечто вроде базы с запасами и обслуживающим персоналом, где можно чуть ли не со всеми удобствами жить какое-то время, ничего не меняет. Не смотря ни на какие условия, держать достаточное количество народу в постоянной готовности напасть — дорогое удовольствие. Если не каждый день, то всё равно достаточно регулярно, тут должны проходить те, на кого эти разбойники охотятся. Не могли же они заранее узнать о нас и только для этого явиться.

— Тут ты прав, — кивнул Борин. — Слишком уж самостоятельные неписи. Таких месяцами в одном месте караулить случайных прохожих не заставишь.

— Во-вторых, деньги, — продолжил я. — В широком смысле этого слова. То есть, любая добыча, которая может в них конвертироваться. А они нужны для того, что бы их тратить. Значит, где-то достаточно близко просто обязаны предоставлять такие возможности. Населённый пункт, со всеми благами цивилизации, а именно барами, тавернами, кабаками,

трактирами и публичными домами.

Спутники со мной согласились. Осталось выяснить, какого типа этот город. От ответа на данный вопрос зависело, стоит ли туда соваться или лучше обойти, держась подальше. Если он живёт в первую очередь за счёт разбоя как организованные англичанами в своё время в Карибском море пиратские вольницы, тогда нам точно туда не надо. А если держится на чём-то другом, а данные разбойники, всего лишь частная инициатива, тогда можно подумать. Даже если в самом городе о них знают и смотрят сквозь пальцы.

К сожалению, пленных мы не захватили, просто не подумали о такой необходимости, так что информацию из первых рук уже не получить. Зато можно опросить освобождённых рабов, что и было сделано. Большая их часть ничего не знала. Они были простыми путниками, захваченными на этой тропе. Зато рассказали, что данный участок горной дороги довольно оживлён и тут часто ходят торговые караваны. Но что странно, ни откуда они идут, ни куда, вспомнить не смогли. Такое впечатление, будто кто-то специально стёр эту часть памяти. Зато о том, что было потом, могли рассказать с любыми подробностями. И некоторым довелось побывать в небольшом торговом городке у подножия гор. Бандитской базой тот не был, но и вопросов о происхождении товара, там никто не задавал.

— А зачем мы допрашиваем рабов, если всё можно узнать у самих бандитов, — вдруг спросил шаман Харкур.

— Как? — вырвалось у меня.

И сразу понял, что ляпнул глупость. Ведь сам зомби поднимал. И если не у всех, то у многих сохранились и личности и память. Первое в большинстве случаев частично, зато второе полностью. То есть, именно то, что нам надо.

Полученная у бывших бандитов информация была странной. Да, есть в трёх днях пути городок, где не принято интересоваться происхождением товара. В то же время к разбою на дорогах там относятся резко негативно, предпочитая честную контрабанду. При этом банда, с которой мы столкнулись, называлась кланом Свирепые Горцы, имела там своё представительство и свободно сбывала любую добычу, включая захваченных рабов.

Оказалось в общих правилах есть исключения и касаются они именно этого участка дороги. Из-за какого-то программного сбоя или чего-то ещё, тут довольно часто проходили караваны-призраки. Появлялись из неоткуда, шли по небольшому отрезку дороги и исчезали в никуда. Но всё, что удавалось у них захватить, уже оставалось в игре, и растворяться в воздухе не думало. Иногда вместо караванов шли группы беженцев. Вот нас

за одну такую и приняли.

Клан, захвативший контроль над такой прибыльной дорогой, был самым сильным и влиятельным в городе. И большую часть воинов держал именно там, а не на базе в горах. Оно и понятно. Упустить один караван — это потерять незначительную часть прибыли, а лишиться контроля над дорогой — это значит потерять всё. Желающих, захватить такой источник дохода, понятно, не могло не быть. Вот и приходилось держать наготове маленькую армию.

Да, интересная информация. Появись такая локация в нормальном игровом пространстве, за контроль над ней схватились бы топ-кланы из первой сотни. Эпическая битва света и тьмы, в результате которой был низвержен Безымянный, показалось бы дракой в песочнице детского сада. Тут, в потерянных землях, масштабы совсем другие, но в любом случае того, что мы уже успели сделать, нам никто не простит. Так что в город лучше не соваться, а обойти дальней дорогой.

Лично у меня даже в мыслях не было попытаться отжать столь интересное место лично для себя. Однако это у меня. Борин, похоже, думал иначе. Слишком уж подробно расспрашивал о составе и численности караванов. Особенно интересуясь количеством гномов, которые там бывают. Намерен создать свой клан и пополнить таким способом его численность? Что ж, его право. Я в такие игры не играю. Во всяком случае, пока. Но если у гнома получится — очень хорошо. Будет в этих краях дружественный клан.

Подробный допрос, устроенный Борином, бывшим бандитам, оказался очень полезен и всем нам. Выяснилось, что дальше на пути клан Свирепые Горцы держит несколько сторожевых постов. Охрана, рассчитанная на предупреждение, в случае нападения конкурентов. Зомби сам об этом ничего не рассказал, а мы по незнанию, вначале не спрашивали.

Конечно, народу в тех дозорах слишком мало, чтобы справиться с нашим отрядом. Но их опасность не только в этом. Увидят и запомнят. Даже если сразу не вызовут подмогу с помощью имеющихся у них амулетов быстрой связи, клан Свирепые Горцы всё равно будет знать, кто уничтожил их базу и всех там находившихся. Зачем нам такое счастье? Правильно, совсем не нужно. Поэтому придётся думать, как решить ещё и эту проблему.

Совещались мы куда дольше, чем планировали с самого начала. Так получилось, что к тому времени, как были полностью готовы выходить, до вечера осталось совсем немного. Идти, на ночь глядя? Не самая хорошая идея. Но и оставаться на базе у

бандитов ничуть не лучше, тем более что до вечера ещё больше полутора часов. Тогда один из бывших рабов предложил выход:

— Примерно в получасе вниз по дороге есть узкое ответвление.

— И куда оно ведёт? — спросил Борин.

— В маленькую горную долинку.

— Другой выход есть?

— Нет.

— Понятно. То есть готовая ловушка.

— Только если будут точно знать, что мы там. Да и то проход настолько узкий и удобный для обороны, что несколько воинов смогут весь день держаться против армии.

— Ты-то откуда знаешь? — усмехнулся гном.

— Я знаю! — ответил тот. — Как-то раз сбежали трое рабов и отбивались против всех разбойников почти целый день.

— Почему тогда столь удобное место не используют сами бандиты? — спросил я.

На этот вопрос бывший раб ответить не мог. Да и странно бы было, знай он вообще все тайны клана Свирепые Горцы.

Очень быстро решили, что в любом случае такое место лучше, чем идти ночью или устраивать лагерь прямо на дороге. Что интересно, пока мы совещались и готовились, второй отряд терпеливо ждал и не пытался уйти вперёд. Где они сами собираются провести ночь? Прямо на дороге? А может быть на этой базе? Тут тоже есть пещеры очень удобные для обороны. Но это их дело. Мы не стали спрашивать.

Долинка реально оказалась неплохой. Действительно непонятно, почему клан Свирепые Горцы не избрал её себе под организацию дополнительной базы? Но для меня главным было другое: тут хватало места, чтобы уединиться и поставить портал для возвращения Оксаны. Чем я и занялся сразу после того, как устроились на ночлег и выставили охрану у входа в долину. Решили особо не мудрствовать и кроме обычных часовых поставить двух гномьих големов, одного моего, другого Борина. Им даже оборону держать не обязательно, при необходимости могут служить обыкновенной каменной пробкой.

Я отошёл в дальнюю часть небольшой долинки и поставил там половину портала-таблетки. Стоило написать Оксане в личку, мол всё готово, как она появилась. Понятно, что ждала, а перемещается привидение мгновенно. Вернулись в лагерь очень вовремя. Там как раз началась драка. Вовремя, не потому, что я большой любитель такого рода сомнительных развлечений, а потому что успел прекратить её в самом зародыше.

— Рыжик, стоять! Ко мне! — выкрикнул я.

— Но, дядя Странник, они первые напали! — попыталась оправдаться не спешащая подчиняться суккуба.

— Ко мне, я сказал!

Питомица нехотя выполнила приказ. Сцепившиеся с ней две чёрные кошки, вернулись в человеческий облик. После недолгого разбирательства выяснилось, что первой начала всё-таки Рыжик. Сама она совершенно искренне считала иначе. Именно Рур и Рия убили её сутки назад во время самовольной разведки и, вернувшись назад, суккуба всего лишь продолжила выяснять отношения.

И ведь не врёт! Действительно считает себя ни в чём не виноватой. Тогда я рассказал всё, что думаю о ней и её поступках. Раньше смотрел сквозь пальцы, потому, что не имели никаких последствий и не несли нам особого вреда, но теперь…

Во-первых, ухудшила наши отношения с будущими союзниками. В результате потратили куда больше времени на то, чтобы договориться. Да и то получилось не очень. С нами пошли далеко не все. Во-вторых, Когда она действительно была нужна, её не оказалось рядом. В результате в бою мне спину прикрывала не Рыжик, а чужая эльфийка. В-третьих, не успела явиться, как устроила драку, причём со своими.

Суккуба всё это выслушивала, опустив глаза и на самом деле раскаивалась, а не делала вид как обычно. И если временные союзники и драка с оборотнями её мало волновали, то в том, что пропустила бой, действительно чувствовала свою вину.

— Аймриэль, подойди, — позвал я эльфийку.

Та сразу оказалась рядом, потому что всё время находилась неподалеку. К выговору суккубы прислушивалась очень внимательно и не скрывала этого.

— Дай меч!

Девушка протянула ятаган.

— Я держал этот клинок для тебя, — обратился к суккубе. — Хотел подарить на совершеннолетие. Аймриэль одолжил лишь на время боя, в котором она прикрывала мне спину. Теперь отдаю насовсем, у неё в руках полезней будет.

Вернул ятаган эльфийке. Та приняла, поклонилась и произнесла:

— Спасибо, дядя Странник.

И эта туда же! Какой я им дядя?! Хотя, стоп. Да она явно издевается. Причём вовсе не надо мной, а над суккубой, копируя её интонации. Ну вот, ещё одна проблема на мою голову. Следи теперь, чтобы рогатая с ушастой не подрались. А ведь могут. В том числе и из-за меча. Вообще-то, после того как исцелил эльфийку и понял, что она теперь пойдёт с нами, не интересуясь

хочу я того или нет, решил оставить ятаган ей. Тем более что клинок именно эльфийский, а не демонический. Не безоружной же девушке быть, хотя лук куда предпочтительнее. А так ещё и воспитательный эффект получился.

— Надеюсь, ты сделаешь правильные выводы, — обратился я к суккубу.

— Да, дядя Странник.

— Тогда иди.

Рыжая бестия убежала. А до меня вдруг дошло то, что не давало покоя всё это время. Точно! Я ведь не призывал питомца. Получается, по истечении штрафных суток суккуба сама материализовалась без всякого призыва. И как такое понимать? Даёт о себе знать одна из особенностей потерянных земель? Личное качество самой суккубы, как условно разумного питомца? Или наложение одного на другое? В любом случае ещё одна проблема на мою голову.

Этой ночью нам нормально поспать не дали. Вообще не дали. Сначала суккуба устроила драку и разбудила всех в лагере, кроме зомби, потом мы узнали причину, по которой разбойники из клана Свирепые Горцы не стали делать базу в такой удобной долине. И почему бывший раб её не знал. Его товарищи по несчастью сбежали днём и до вечера держали оборону в узкой щели прохода, а самое интересное тут происходит по ночам.

Тревогу никто не поднимал, ни поставленная стража, ни Оксана. Всех, кто спал, разбудили бросающие в холод завывания. Даже зомби и те это почувствовали, хотя казалось бы, что им до каких-то звуков?. Потом появились призраки. Если судить по интенсивности свечения, то намного сильнее Оксаны. Да и такая громкость, и воздействие голосов моей подруги были недоступны.

В общем, сильный противник. Такой, даже будучи бесплотным, может нанести серьёзный ущерб, уж я-то знаю. Довелось проверить на себе. Правда, эти почему-то не нападали, а только пугали. И ещё не получалось прочесть характеристики ни одного из призраков. Даже нашему привидению. Что наводило на мысли о возможном обмане. Открытым оставался вопрос, кем притворяются сильными или слабыми? Второй вариант тоже возможен, когда тебя пытаются заманить в ловушку.

Вообще-то, как бороться с привидениями я уже знал, причём двумя эффективными способами. Мог ловить их в свой меч, чтобы потом поднять в виде зомби, а мог, наоборот, отпускать неприкаянные души, зарабатывая на этом немалое количество опыта. Чем сразу и занялся. Вернее попытался. Призраки оказались невероятно быстрыми и вёрткими. Ни в одиночку, ни группой подловить даже одного, чтобы ткнуть хотя бы раз

клинком не получалось, а заклинание "Удар светом" они просто игнорировали. Зря только манну тратил. Если же окружить со всех сторон, всё равно ничего не получалось. Призрак исчезал в одном месте, чтобы появиться в другом, при этом издевательски хохоча.

Ах, так! Я тоже умею жульничать. Камня возвращения никто не отменял. А он всё это время преспокойно лежал в сторонке, дожидаясь своего призрака. И дождался. Я материализовался у противника за спиной, сразу вонзив ему в спину меч лича. Уже рассчитывал, что после такого удачного удара, гарантировано получу в чёрный янтарь сильную душу или в крайнем случае прочитаю системное сообщение о том, что она сорвалась…

Но ничего не произошло. В смысле, вообще. Мало того призрак не сразу заметил, что кому-то удалось подкрасться из-за спины и его проткнуть. А когда заметил, просто перенёсся в другое место. Только на этот раз без издевательского смеха. Не ожидал, что кому-то удастся его подловить. Осмелевшая Оксана тоже вступила в игру. По скорости перемещения наше привидение ничуть не уступало местным. Только ничего не могла им сделать. Как и они ей.

— Это не призраки, а иллюзия, — заявила девушка, когда ей надоело играть в догонялки.

— Тогда нужно найти того, кто их на нас насылает, — сделал напрашивающийся вывод я. — И поговорить на тему гостеприимства.

Все со мной согласились. Первый страх прошёл и призраков больше никто не боялся. Как и того, кто их напускает. Это, конечно, могло быть своеобразной ловушкой. Усыпить бдительность, а потом, когда все расслабятся, напасть. Но я сильно сомневался. Как и остальные. Уж слишком сложно и без гарантии в успехе. Да и на спящих нападать куда как сподручней, вместо того, чтобы сначала их будить и лишь потом куда-то заманивать.

Несмотря на обладание большим количеством разных классов так или иначе связанных с магией, мой магический арсенал, был весьма скромен. Несколько чисто практических заклинаний и всё. Ничего похожего на поиск жизни или смерти там не было. Зато первое имелось у нескольких эльфиек, а второе у шамана-зомби. Плюс к ним подключилась Оксана со своим заклинанием "поиск кладов".

Однако обнаружили врага не они, а моя суккуба. Рыжая бестия притащила за шиворот… эээ… как бы это сказать?.. В общем, магистра Йоду. Маленький зелёный гоблин в накидке из мешковины. Лишь светового меча и не хватало. Вот только стоило

копошащемуся существу раскрыть рот, как вся иллюзия рухнула. Гоблин, он есть гоблин. В отличие от своего родича из "Звёздных войн", этот разговаривал весьма связно. Правда, исключительно матом. При попытке перевести его вдохновенную речь на понятный язык, почему-то вспоминался старый русский мультик про Гулливера и лилипутов. Особенно их заявление великану: "Мы велики, мы могучи, выше солнца, выше тучи". Вот и этот ничего кроме, как назначить себя великим, и сыпать на нас угрозами вперемешку с обвинениями, поделать не мог.

— Отпусти его, — приказал я суккубе.

— Но дядя Странник…

— Отпусти!

Та подчинилась. Ага самым буквальным образом, умышленно уронив удерживаемого на весу коротышку. А причина моего приказа была в том, что наконец додумался прочитать характеристики:

Имя — Магистр Йода (игрок).
Раса — гоблин.
Класс — маг иллюзий.
Уровень — 11.

Да, игрок. Учитывая выбор имени и расы, явный поклонник сериала "Звёздные войны". И что-то мне подсказывает, такой же умерший в реале, как я, Оксана или Борин. В пользу последнего предположения говорил его одиннадцатый уровень. Нечего нубу делать в потерянных землях. Во всяком случае, если у него есть выбор.

Магистр Йода потёр одной лапой ушибленный зад, недобро посмотрел на демоницу, но ругаться перестал. Однако, это вовсе не означает, что тут же замолчал. Ещё долго ворчал на тему ходют тут всякие, его траву вытаптывают и вообще. Признавать в нас собратьев по несчастью категорически отказался. И ещё искренне не понимал, какая ещё к ситхам игра? Окончательно успокоившись и получив в качестве угощения пару печенек (так и переходят на тёмную сторону!), рассказал нам престранную историю.

Он действительно магистр Йода. Тот самый. Умер в далёкой, далёкой галактике и как положено джедаю, стал призраком. Только почему-то попал не на одну из знакомых планет, а не пойми куда. Однако настоящему джедаю нельзя унывать. Другой бы сломался, но не он, великий магистр Йода. Годы медитаций и тренировок сделали своё дело, сначала вернул себе материальное

тело, а потом начал постепенно возвращать силу.

Мы все от этой истории буквально офигели. Я даже переключил класс на светлого паладина и испытал на гоблине познание истины, наплевав на расход манны. Тот не врал. Тяжёлый случай. Но, в общем-то, объяснимый. Библия — доказательство существования бога, DVD со "Звёздными войнами" — доказательство существования джедаев. И крыша у человека может поехать, как на почве одного, так и на почве другого. Особенно в сложившихся обстоятельствах.

Тело умерло, когда разум находится в игре и тот не угас полностью, а частично сохранился. Персонаж обнулился до бесплотного призрака, память тоже почти исчезла. Доминирующими воспоминаниями почему-то стали не редкие картинки из прошлой жизни, а любимый сериал. Гоблин совершенно искренне считает себя главой ордена джидаев, и отыгрывает по мере сил. Глядишь, когда-нибудь добьётся успеха и воссоздаст орден уже в игре. Даже интересно посмотреть, как админы станут решать эту проблему, когда она появится.

Встреть его Скрилла в самом начале и объясни, что к чему, возможно что-то смогла бы исправить. Но богиня удачи явно не любит соваться в потерянные земли или просто не чувствует появляющихся тут бывших игроков. В любом случае лечить пациента уже бесполезно. Нам осталось лишь радоваться, что у самих в аналогичной ситуации крыши не поехали.

Оксана, правда попыталась подробно расспросить гоблина о способе вернуть материальное тело. Тот охотно рассказал. Однако очень долго сидеть в одном месте, ничего не делать и просто медитировать — не наш метод. Девушка в своё время именно этом и занималась, привязанная к собственной поляне. Ничего не вышло. Не исключено, что для успеха действительно необходимо считать себя магистром Йодой или хотя бы Наполеоном.

К счастью, великий и ужасный магистр Йода с нами не напросился. Не считал он себя ни бывшим игроком, ни человеком вообще. Вот и хорошо. Постоянно иметь под боком сумасшедшего, даже если он ни разу не Наполеон, а всего лишь джедай, как-то не хотелось. Поэтому расплатились печеньками за вытоптанную траву и пошли своей дорогой.

Наутро выяснилось, что суккуба всё-таки сделала правильные выводы. Во всяком случае, с оборотнями она помирилась. Зато Аймриэль демонстративно не замечала. Та отвечала ей полной взаимностью. Мало того, стоило в поле зрения появиться Рыжику, молоденькая эльфийка доставала ятаган и начинала старательно вытирать лезвие тряпочкой, время от времени разглядывая блеск

полировки на солнце. Дети да и только. Хотя… Почему дети? Взрослые часто и не так себя ведут.

Дальше идти было совсем легко. И относительно безопасно. Бандитский клан любезно очистил дорогу от всех возможных опасностей, а где расположены его собственные наблюдательные схроны мы уже знали, а Оксана дорозведала. Теперь осталось незаметно подкрасться и всех снять. Тем более что мне пришла в голову одна весьма интересная мысль. Но сначала нужно было поговорить с Аймриэль и всё проверить. Вдруг не получится?

— За мной ты прыгала очень даже хорошо, — обратился я к эльфийке. — А за ней сможешь?

При этом указал на привидение.

— Смогу, — сразу уверенно ответила Аймриэль.

— Точно?

— Точно!

— Не спеши. Ксеринэ перемещается вовсе не с помощью порталов, а как-то по-другому.

— Мне всё равно! — упрямо настаивала на своём девушка.

— Лучше всё-таки проверим, — предложил я.

Они проверили, и ничего не получилось. Второй и третий раз тоже.

— Ничего не понимаю, — чуть не плакала Аймриэль. — Я чувствую след перехода, но не могу за него ухватиться.

Я предложил попробовать ещё раз, но уже заранее договориться о точке финиша. Попробовали. И после нескольких неудачных попыток у эльфийки получилось. Теперь дело пошло. Больше сбоев не было. Тогда я и озвучил свой план. Выбрать удобное место в тылу бандитов, телепортировать туда эльфийку с луком, а дальше дело техники. Мы пойдём по тропе, и в момент обнаружения засадой сможем на неё внезаптно напасть сразу с двух сторон. Если удастся перебить достаточно быстро, воспользовавшись эффектом неожиданности, то те даже амулеты связи использовать не успеют и, соответственно, не предупредят клан. А когда там узнают об исчезновении базы на горной дороге, нас уже тут точно не будет.

Потом пришлось повоевать с эльфийками за боевой лук. И ведь прекрасно понимали, что для пользы дела и только на время операции, но всё равно отдали очень неохотно. Кстати, на ближайшее будущее ещё один пункт обязательных приобретений. Для Аймриэль необходимо раздобыть сначала хоть какой-то, а затем приличный лук.

За тренировками и подготовкой Аймриэль ревниво наблюдала суккуба. Рыжик усиленно делала вид, что её это совершенно не интересует и вообще она случайно проходила

мимо. Вот только получалось у неё совсем неубедительно. В первый момент откровенно злорадствовала, что у молоденькой эльфийки ничего не получается. Потом, когда той удалось совершить первый прыжок, сначала загрустила, а потом наоборот, почему-то обрадовалась.

Не сразу понял, в чём причина такой смены настроений, потом вдруг дошло. Суккуба с чего-то решила, что если у ушастой получится хорошо прыгать за привидением, то Оксане её и отдадим, а у нас всё будет по-прежнему. Это конечно только мои выводы, сделанные в результате наблюдения за эмоциями, менявшимися на рыженькой мордочке, но почему-то не сомневаюсь, что было именно так. Или я уже научился чувствовать наиболее яркие мысли питомца? Скорей всего нет. Просто элементарная логика.

Затем, когда суккуба услышала суть плана, поняла каким полезным членом команды, становится Аймриэль и опять загрустила. А когда мой план полностью удался, шла вообще, опустив голову, как бедная родственница, которую никто не любит. Рыжую непоседливую бестию было не узнать.

— Чего приуныла? — обратился к девушке.

— Ничего, — ответила она. — Я теперь никому не нужна.

— Мне нужна.

— Неправда. У тебя теперь эльфийка есть.

Ну вот. Только сцен ревности мне для полного счастья и не хватало.

— А разве не можете быть нужны и полезны обе? — спросил у суккубы.

— Но она теперь полезнее, а это не правильно, — продолжала гнуть свою линию рыжая.

— Зато ты можешь то, чего она не сможет вообще никогда, — напомнил ей.

— Что?!

Ага, заинтересовалась. Уже хорошо.

— Делиться со мной добытым опытом. Всегда получаю десятую часть добытого тобой. Можно и больше. От эльфийки не идёт ничего. Проверено. Сегодня она убила нескольких бандитов, всё досталось только ей.

Рыжик сразу восприняла духом. Правда, начала уговаривать, чтобы переключил распределение вообще всего опыта в свою пользу. Еле уговорил дождаться двадцать первого уровня, когда прирост пойдёт быстрее. Самым действенным аргументом оказалось напоминание, что паук и тот её уже обогнал. Да и от эльфийки отставать она на самом деле не желала. Теперь суккуба опять стала жизнерадостной и шла по тропе, выискивая, кого бы

убить? Пришлось напомнить, чтобы без приказа или крайней необходимости никуда не лезла. А то опять получится, как в прошлый раз.

Глава 10

Уже к полудню получилось выйти в предгорья. Теперь не были ограничены узкой дорогой, а могли сами выбирать направление. Только, увы, выбор этот был весьма ограничен. Единственный, кто точно знал, чего хочет, оказался Борин. Когда отрабатывал, а затем жил в Малой Подгоровке он успел изучить карту гномьих поселений по эту сторону гор. Естественно, не просто изучить, но и скопировать.

После того, как администрация выдала большой квест на уничтожение контрабандного пути и полной зачистки всего живого, многие посёлки и даже города полностью опустели. Однако, сами подземные объекты никуда не делись, и Борин нацелился на один из таких. Остальные пока решили идти в том же направлении, а уже дальше смотреть что, да как.

Ну, мы с Оксаной, понятно, пока ещё частично зависящий от меня орочий зомби-шаман тоже. Но эльфийки за какими кошачьими чертями с гномами попёрлись? Между прочим, сами чувствовали себя неуютно в такой компании, особенно после того, как исчезла необходимость держаться вместе. Сириэль даже сочла нужным пояснить, хотя их никто и не спрашивал:

— Мы провожаем Аймриэль. Неизвестно когда ещё девочке придётся пообщаться с соплеменниками.

— И далеко собираетесь провожать? — спросил у неё.

Не то чтобы я был против такой компании, но хотелось знать, прежде чем строить какие-либо планы. Тем более что пока сам не определился, куда держать путь. Как оказалось не я один такой.

— Пока будет по пути, — ответила эльфийка. — Мы ещё не решили, как жить дальше. Поселиться в человеческом городе, где есть достаточно большая община наших сородичей или искать эльфийскую рощу.

— Если в этих землях вообще существует то или другое, — вставила другая ушастая.

Вроде бы это была одна из освобождённых из бандитского борделя рабынь.

— Если, — подтвердила Сириэль. — Тогда придётся основывать свою рощу. Это худший вариант.

— Почему? — не понял я.

— Во-первых, нас слишком мало. И естественным путём больше станет ещё очень нескоро. Во-вторых, подходящее место найти не так-то просто. На самом деле очень трудно.

Если честно, я ничуть не возражал против таких спутников. Несмотря на то, что с ними была целая толпа ушастых

подростков. Несколько эльфийских луков в любой схватке могут оказаться серьёзным аргументом. Тем более что очень скоро луки оказались у всех без исключения. Стоило пройти мимо одиноко стоящего дерева, как каждый отрезал себе по ветке, которая сразу превращалась в лук. Что интересно, нам уже несколько раз попадались такие деревья, но ничего подобного не происходило.

— Там были совсем не такие, — попыталась объяснить мне Аймриэль. — А это специальное.

— Не заметил, — проворчал я, впрочем, не настаивая.

— Правда, красивый? — сменив тему, похвасталась она.

Я подтвердил, что да, действительно красивый. Хотя на деле ничего особенного. Палка с верёвкой, в самом буквальном смысле. Я сам такие делал в детстве, после просмотра фильма про Робин Гуда. Но это если смотреть только на внешний вид. Если заглянуть в характеристики, картина меняется.

> Название — Лук эльфийский-учебный.
> Класс — обычный (низкий).
> +5 % к дальности.
> +15 % к меткости.
> +5 % к силе удара.
> +1 % критического удара.
> Уровень — 18 масштабируемый (только для изготовителя).
> Расовое ограничение — при использовании не эльфами все характеристики уменьшаются вдвое.

Ага, понятно. На продажу Аймриэль сможет делать только луки своего уровня, а тот, что изготовит для себя, будет расти вместе с ней. Да и вряд ли кто-то станет покупать. Эльфы и сами делать умеют, а остальным с урезанными характеристиками такое оружие не особо интересно. Так что грандиозные планы заработать состояние на торговле редким эльфийским оружием стоит отложить на далёкое будущее. Например, до тех времён, когда моя эльфиечка достигнет сотого уровня. А лучше двухсотого, тогда уж с гарантией.

Если луками все ушастые обзавелись, то со стрелами возникла проблема. Вернее не так. Стрел хватало. Даже с избытком. Уж этого добра эльфы могли наклепать, прямо на ходу срезав ветку с любого куста. В том числе и кривую ветку! С наконечниками такой фокус не проходил. Стрела без наконечника — это даже не смешно. Нет, при удачном попадании единицу урона она могла нанести, но и только. Даже лучший

эльфийский снайпер, стреляя из лучшего эльфийского лука, мог увеличить результат вдвое, максимум втрое. А что такое три очка урона? Правильно, ничего.

На привале Борин поворчал по этому поводу, а потом достал из сундука наковальню, молот, кусок медной руды. Бдзынк! Один удар и на землю упали три наконечника. Ничего себе у него кузнечное дело прокачано! Я бы со своим учеником кузнеца, долбил бы эту руду, как минимум час и в результате получил бы всего один кривой наконечник. Это если бы не испортил сырьё. Однако, стоило мне похвалить Борина, как в разговор вмешался один из старичков:

— И это называется хорошо? Совсем безрукая нынче молодёжь пошла. Только руду переводить и умеет. Вот в моё время…

Ожидал, что сейчас последует обычная стариковская лекция о том, как хорошо было в их время, и как плохо сейчас. Но нет. Гном не стал говорить, а продемонстрировал. Отобрал у Боирна кувалду, взял следующий кусок руды… Бдзыньк! Вокруг наковальни упало десять наконечников. Даже на вид они были лучше Бориновских. Гном взял ещё один кусок, а я задумался. Железо необходимо ковать, не отходя от кассы. Даже когда оно медь. Если мне самому наконечники и даром не нужны, то теперь на моём попечении юная эльфийка, и её нужно обеспечивать всем необходимым. Для увеличения шансов собственного же выживания.

Вообще-то наконечники для стрел, особенно медные — вещь дешёвая. Однако пока вокруг ни лавок, ни супермаркетов не наблюдается. Поэтому глупо упускать такую возможность. Какое-то количество руды у меня в запасе вроде бы имелось. Точно помню, что брал, когда решил изучать кузнечное дело. Да и потом если попадалась, кидал не глядя в пространственный карман. Только попробуй теперь там что-нибудь быстро найти. Завалы всё растут, а перебрать некогда. Всё-таки роясь достаточно быстро нашёл сначала три куска медной руды и один бронзовой (оказывается, бывает и такая, но мы в игре, поэтому нечего удивляться). По мере доставания, передавал сырьё мастеру.

Бдзыньк! Бдзыньк! Бдзыньк! И тридцать медных наконечников готово. Бдзыньк! И ещё девять бронзовых. Опять кусок медной, бронза, бронза и железо…

— Тебе какие делать, железные или стальные? — спросил гном.

— А есть разница?

— Конечно! — возмутился седобородый коротышка.

— Чем отличается сталь от железа, и сам знаю, — стал оправдываться перед ним. — Я имел в виду, есть ли разница в производстве?

— Понятно. Правильный вопрос. Смотрю ты не совсем дурак, хоть и не гном. Да, разница есть. Могу сделать либо восемь железных, либо пять стальных.

— Тогда давай сталь.

Гном сделал то, что я сказал, но теперь ему понадобилось два удара. Больше руды у меня не нашлось. Хотя. А это что за камень. Не помню такого. Вроде тоже на руду похож.

Название — руда (не опознано).
Класс — (не опознан).
Характеристики — (не опознаны).

Что за… В смысле, ерунда. Однако отдал мастеру, вдруг он знает?

— Откуда это у тебя?! — сразу спросил гном.

Хотел признаться, что не имею не малейшего понятия, но не успел. В разговор влезла суккуба:

— Это я нашла.

Тогда всё ясно. Собранные трофеи сортировала и делила как раз рыжая бестия. Я же потом всё отправил в карман, не проверяя каждый предмет.

— Что-то ценное? — спросил у гнома.

— И ты ещё спрашиваешь?! Это мифриловая руда!

— А я думал, мифрил из алюминия делают.

— Не знаю, что такое твой алюминий, — с некоторой долей превосходства произнёс старый мастер, — но все честные гномы куют этот благородный металл из мифриловой руды. Если она попадает им в руки, конечно.

Потом пенсионер позвал своего коллегу, и они выпали из реальности, о чём-то совещаясь. Приняв решение, взялись за работу. Причём, бориновская кувалда была отложена в сторону, мастера достали свой инструмент. Никакого бдзыньк и готово не было. Гномы ковали аккуратно и вдумчиво. В результате через полчаса на наковальне осталась половина куска руды и один наконечник. Руду они забрали себе, а готовое изделие один из мастеров протянул мне.

— Держи. Будет твоей эльфийке на вырост.

Взяв в руки протянутый предмет, я офигел. К чертям кошачьим! Такого просто не может быть.

Название — Смерть дракона.

Класс — уникальный.

Пробивание драконьей чешуи (и любой другой брони аналогичной прочности) — 100%

Критический удар — плюс 50%

Пробивание магической защиты — плюс 50%

Меткость — плюс 50%

Полная привязка к сделавшему первый удачный выстрел.

Не может быть утрачено, отобрано, продано или подарено (одолженное теряет половину свойств).

В случае утери возвращение через 24 часа.

Внимание! Особая характеристика! Только при убийстве игрока! В случае если после смерти противника оружие останется в теле шанс 1/10 что он на час останется заблокированным в игре без возможности выйти. Пока не возродится снова в том же месте вне зависимости от точки привязки. Труп остаётся в игре. Возможности обыска не ограничены.

Ограничение — уровень 100+

Дополнение. Возможно применение на любых уровнях

На уровнях ниже сотого частичное масштабирование характеристик.

Пробиваемость брони — уровень владельца делённый на два (в процентах).

Повышение вероятности критического удара — уровень владельца делённый на четыре (в процентах).

Пробиваемость магической защиты — плюс уровень владельца делённый на четыре (в процентах).

Меткость — плюс уровень владельца делённый на четыре (в процентах).

Особая характеристика. Уменьшается десятикратно. Шанс 1/100.

К чертям кошачьим! Эта особая характеристика — что-то. Да такой просто не может быть. Чтобы заблокировать игрока на час и делать с трупом его персонажа всё, что угодно. Однако есть. И написано чёрным по белому. Страшновато становится в потерянных землях.

А вообще вот так просто взять и выковать на коленке

уникальный предмет с потрясающими характеристиками. Уже само по себе странно. И кто? Два обыкновенных НПСа. Стоп! А с чего я решил, что они обыкновенные? За всё время даже не удосужился на характеристики посмотреть. Гномы и гномы, а у них между прочим как минимум имена есть.

Имя — Дорин Длинная Борода (НПС).
Раса — гном.
Класс — кузнец.
Уровень — 218

Ни фига себе! А второй?

Имя — Нори Острый Топор (НПС).
Раса — гном.
Класс — ремесленник.
Уровень — 238.

Вот тебе и простые НПСы. На таких уровнях действительно можно шедевры на коленке клепать. Только почему тогда они такие слабые в смысле военного дела? Тут ведь игра и уровень — одна из важнейших составляющих. Даже ремесленник сотого уровня прихлопнет одним ударом воина или паладина десятого. Хотя стоп. Они же не игроки, а непись. Вот именно. В отличие от бессмертных игроков НПСы стареют и умирают. Ну и к старости теряют, прежде всего физическую силу, сохраняя многие профессиональные навыки и таланты.

Тут я случайно бросил взгляд на суккубу и мне сразу стало не до гномьих уровней. На лице Рыжика была вселенская тоска и чувство абсолютной несправедливости. В одной руке она держала свой хвост, в другой теперешний наконечник. Мол, как же так? Руду нашла она, не исключено (скорей всего!) жульничала при дележе, а мифриловый наконечник, достался совершенно посторонней эльфийке, у которой и хвоста-то нет. Зачем ей, бесхвостой, такая вещь?

Да, не хорошо получилось. Отдав эльфийке ятаган, да еще с такими пояснениями, я несколько перестарался. Получился не только воспитательный эффект. Гарантированный повод для долгой ревности. У рыжей выслуга куда больше, а стоило смазливой мордашке появиться, как ценный подарок достался ей по первому попавшемуся малозначительному поводу. Хотя, вряд

ли суккуба считает кого-то смазливее себя, но про малозначительность любого повода — несомненно. Теперь, как глянет на этот злосчастный ятаган, так захочет эльфийку прикончить. Надо обязательно убедить, что в таком случае нанесёт ущерб и мне. Зря я что ли лечил Аймриэль, израсходовав почти весь запас божественной силы?

А тут ещё и наконечник. И совсем неважно, что гномы сами и без моего ведома сделали, а я в данном случае совершенно ни при чём. Это дело ни в коем случае нельзя было пускать на самотёк. И по любому не желательно портить отношения с условно разумным существом у которого есть свой характер. Даже если оно и числится твоим питомцем.

— Уважаемые, — обратился я к гномам. — Понимаю, что половина руды оставлена вами в качестве оплаты за работу и полностью с этим согласен.

Оба мастера одобрительно кивнули.

— Однако я хотел бы её выкупить и заказать ещё один предмет.

— Ты не часто увидишь гнома отказывающегося от денег, — со вздохом ответил Нори. — Но здесь их негде тратить, а мы не в том положении, чтобы ради прибыли отказываться от ценных ресурсов, которые помогут выжить в трудной ситуации.

Ага, деньги ему не нужны, но и принципиального отказа не прозвучало. Значит, возможность договориться есть.

— Тогда может согласитесь обменять на что-нибудь равноценное, но более полезное новому клану? Редкая руда, она ведь тоже сродни деньгам.

— На что именно?

Хороший вопрос. Я сразу начал проводить ревизию скопившихся в пространственном кармане запасов и не находил там ничего подходящего. Не шлем же эльфийского гвардейца гномам предлагать. Хотя… Естественно, шлем я не предложил. Если отказались от денег, даже не озвучивая суммы, то просто ценные вещи на продажу тем более не подойдут. Зато не такие ценные, но весьма полезные, в сложившейся ситуации — другое дело. И у меня такие были. Правда это и самому пригодится, ну да ладно. В любом случае сначала нужно узнать, согласятся ли сами гномы.

— Как я понял, вы создаёте новый клан и главная его проблема на данный момент — безопасность, — начал я.

— Так и есть, — ответил гном. — Проблем вообще, очень много, но все остальные решаемы. — Чего нет — сами сделаем, рано или поздно. — А если нападут превосходящими силами, можем и не отбиться.

— Тогда это вам точно будет не лишним. Понимаю, вещь совсем не уникальная, даже можно сказать, массовая сборка. Но не дешёвая и надёжная, как и всё гномье.

Закончив говорить, я достал и запустил одного из пяти големов. Гномы посмотрели, но ничего не ответили. Значит, я не угадал. Или предложил слишком мало. На второго такого последовала та же реакция. Да, дороговато мне выходит этот наконечник для хвоста. А если так?

— Ещё добавлю полностью заряженные запасные кристаллы-накопители.

Два старых мастера переглянулись, кивнули друг другу, после чего Нори согласился на обмен. А я вдруг понял, что мог сразу на запасные кристаллы менять, вообще не предлагая готовых големов. Ведь вытесать каменного истукана для таких гномов, наверняка плёвое дело, а для кристалла его двигающего, уже маг нужен, которого в их клане пока нет. В результате они получили не одного и даже не двух, а сразу четырёх големов. Забрав плату, пенсионеры не откладывая в долгий ящик, взялись за работу.

— Постойте! — воскликнул я. — Второй наконечник должен быть не для стрелы.

— Понимаем, — усмехнулся гном

— Тогда…

Я повернулся к суккубе.

— Рыжик, дай свой наконечник. Не учебный. Ты знаешь который.

Девушка прикусила губу, думая отдавать или не отдавать свой трофей. Потом решилась и протянула мне обрубок хвоста подземного дракона. Я передал его мастерам.

— Возможно, это пригодится в качестве сырья?

— Пригодится, — с долей уважения ответил кузнец.

На этот раз гномы работали дольше, чем полчаса. И вещь получилась заметно лучше, чем первый наконечник. Да и от специальных хвостовых сильно отличался. В первую очередь размерами. Этот был никак не меньше ладони и имел листовидную форму.

Название — Хвост каменного дракона.

Класс — уникальный.

Пробивание драконьей чешуи (и любой другой брони аналогичной прочности) — 100%

Критический удар — плюс 50%

Пробивание магической защиты — плюс 50%

Меткость — плюс 50%

Полная привязка кровью к первому владельцу (в случае утери возвращение через 24 часа).

Внимание! Особая характеристика! Только при убийстве игрока! В случае если после смерти противника оружие останется в теле шанс 1/10 что он на час останется заблокированным в игре без возможности выйти. Пока не возродится снова в том же месте вне зависимости от точки привязки. Труп остаётся в игре. Возможности обыска не ограничены.

Ограничение — уровень 100+

Дополнение. Возможно применение на любых уровнях

На уровнях ниже сотого частичное масштабирование характеристик.

Пробиваемость брони — уровень владельца делённый на два (в процентах).

Повышение вероятности критического удара — уровень владельца делённый на четыре (в процентах).

Пробиваемость магической защиты плюс — уровень владельца делённый на четыре (в процентах).

Меткость плюс — уровень владельца делённый на четыре (в процентах).

Особая характеристика. Уменьшается десятикратно. Шанс 1/100.

Дополнительные характеристики (только для уровня 100+)

Кожа каменного дракона. Между каждым вторым ударом хвоста.

Когти каменного дракона. Между каждым третьим ударом хвоста.

Клыки каменного дракона. Меду каждым четвёртым ударом хвоста.

Дополнительные характеристики (без ограничения уровня).

Удлиняет хвост во время атаки — вдвое.

Сила — плюс 10%

Удача — плюс 10%

А у этого характеристик было больше. Не иначе благодаря трофею. Я даже не понял, читаю краткий список характеристик

усть и уникального, но предмета или Большую Советскую Энциклопедию? Самое главное, особая характеристика против игроков есть и у этого наконечника.

Суккуба была просто счастлива. Сразу нацепила себе на хвост, благо частичное масштабирование позволяло это сделать. Да, про тот наконечник, который я припас в качестве подарка на двадцать первый день рождения, можно забыть. Не станет она носить никакого другого. Махнув несколько раз хвостом туда-сюда на пробу, Рыжик вдруг резко вонзила его себе прямо в сердце.

— Ты что?! — вырвалось у меня.

И было от чего, суккубе снесло больше половины жизни. Но та стояла, как ни в чём не бывала и лишь счастливо улыбалась. Тогда мне пришло сообщение:

> Внимание! Ваш питомец пытается привязать к себе уникальный предмет: Хвост каменного дракона.
>
> Подтвердить? Да/Нет.
>
> Предупреждение! В случае положительного ответа действие необратимо.

Нажал на "Да". А Аймриэль вдруг забеспокоилась. Она без всяких сообщений поняла суть происходящего. Естественно эльфийка хотела проделать тоже самое со своим наконечником. Только её артефакт нельзя полить своей кровью, хоть из пальца, хоть из сердца, а необходимо сделать первый удачный выстрел. А здесь и сейчас просто не в кого и вряд ли добыча вроде кролика подойдёт. Да и стрелу ещё нужно сделать.

Однако. Подарки подарками, но и воспитательную составляющую никто не отменял. Особенно если сразу, а не когда-нибудь потом. Пока ушастая и рогатая находились под впечатлением, нужно было действовать.

— Итак, вы обе получили по наконечнику, причём каждая наиболее подходящий именно для себя. Надеюсь довольны?

Два синхронных кивка. При этом каждая стрельнула глазами в соперницу. Суккуба было открыла рот, нетрудно угадать, что она хотела сказать. Её наконечник лучше. Но встретившись со мной взглядом, промолчала.

— Так же надеюсь, что не будете доставлять мне проблемы своей враждой? Вы обе теперь в одной команде и должны помогать друг другу, а не наоборот.

Ещё два кивка. Только эти были совсем не уверенными. Мне же осталось надеяться, что их неожиданная конкуренция

перейдёт в конструктивное русло. Например, в соревнование, кто больше врагов убьёт, кто больше трофеев добудет и тому подобное. О чём им и сказал. Так же добавил, что та, которая больше раз спасёт соперницу и будет назначена лучшей. Надеюсь, послушаются. Ещё надеюсь, спасать друг друга будут не из своих же ловушек.

Весь остаток дня прошёл без каких-либо приключений, ночью нас даже никто не потревожил. Утром Аймриэль вручила мне на хранение стрелу с мифриловым наконечником. Умная девочка, понимает или скорее чует, что пока к себе не привязала, у меня целее будет. Только когда она её изготовить успела? Прикрепить наконечник к обычной стреле — дело не хитрое. Но именно эта не была обычной. Настоящее произведение искусства, покрытое вязью эльфийского письма. Даже в характеристики заглядывать не надо, чтобы понять, буковки там не только для красоты. Улучшали возможности и так уникального оружия.

Такую качественную и кропотливую работу и за всю ночь не проделаешь. Мы конечно в игре, а тут при наличии нужных навыков, профессий или талантов можно многое. Однако, откуда это всё может быть у молоденькой эльфиечки? Правильно, не откуда. У Аймриэль и так один особый дар есть, вряд ли туда насыпали больше. Не иначе к старшим соплеменницам обратилась, и те не смогли отказать. Они все считают её судьбу незавидной и готовы помочь по мере сил.

Глава 11

К концу следующего дня дошли, наконец, до выбранной Борином цели. Это была старая гномья крепость, вырубленная в скале. Может быть когда-то давно она стояла на стратегически важной дороге или защищала территории, являясь аванпостом, но сейчас ничего такого не было. Ни входа в систему подземелий, тянущихся на тысячи километров под горами, ни контроля над контрабандной тропой, ни чего-то хоть и менее ценного, но всё же нужного. Это место не заселили даже, когда тут кругом было много народа, ещё до учинённого администрацией квеста.

Странный выбор? При других обстоятельствах — да. Однако только зарождающемуся ещё слабому клану, лучше не лезть на территории, на которые может претендовать кто-то другой. А так за пожитками небольшой группы гномов вряд ли хоть кто-то пошлёт большую армию, одни только транспортные расходы не окупятся, а от средней банды они в своей крепости легко отобьются. Или просто отсидятся.

Переночевав у гномов, уменьшившийся отряд, отправился дальше. И опять нас никто не беспокоил. Предгорья сменились равниной занятой небольшими лесами и степями. Но никакой разумной жизни мы не встречали. Контраст с горной дорогой, где по нескольку раз на дню обязательно кто-то нападал, был весьма заметен. Казалось тут не потерянные, а покинутые земли. Тем более следы человеческого жилья встречались постоянно. Но всё было разрушено временем и не только им.

Однако не трудно сделать вывод, что когда-то эти территории были густо заселены и процветали. Только очень трудно понять, большая часть развалин с самого начала были такими нарисованы или опустошение пришло уже позже, когда почти весь континент оказался потерянным для Эвриворлда. Не исключено, что верны оба утверждения. В любом случае пока нам не удавалось найти ничего ценного. Хотя специально раскопками не занимались. Зато на следы чёрных археологов наталкивались постоянно.

Примерно через две недели пути распрощались с Харкуром и всеми его зомби. Шаман нашёл покинутое стойбище орков. Ничего особенного. Холм на нём приметный камень вокруг которого с десяток тотемных столбов. В основном покосившихся, а то и вообще поваленных или положенных.

— Чувствую, здесь умерли очень многие, — заявил он. — Их духи до сих пор тут.

Следующую его просьбу было совсем нетрудно угадать.

Шаман устроил пляску со своими бубнами. Он призывал духов, я ловил в чёрный янтарь, после чего выпускал уже в виде зомби. Армия Чёрного Орла буквально росла на глазах. Ещё не орда, но две с лишним сотни зомби уже сила. Знатно тут повоевали, раз удалось поднять стольких. По словам Харкура за прошедшее время большинство душ развеялось и остались только немногие, самые стойкие. Зато за поднятие каждого зомби, я получал по десятке опыта. Мелочь? Так и есть, но учитывая общее количество, набежало две тысячи пятьсот. Шаман, между прочим, получил ровно столько же за призыв духов и половина его суммы оказалась у меня. Оставил всё себе, разделив между питомцами только положенные им проценты бонуса.

Ещё через неделю отделились и эльфы. По пути попалась разорённая эльфийская роща. Они решили не бродить по всему континенту в надежде найти сородичей и попроситься в качестве бедных родственников, а основать своё собственное поселение. Рискованный ход, даже не смотря на то, что местность кругом глухая и разумные не встречаются в течении многих дней пути.

Эльфийская роща без Древа Жизни — почти такой же лес, как и все остальные, а не неприступная крепость. Да, куда более благосклонный к эльфам, чем ко всем остальным, но только лес. Приютит и накормит, но защитит только против несильного врага. С таким эльфы и сами справятся. Однако скитаясь по миру куда больше шансов нарваться на смертельную опасность, чем спрятавшись от этого мира в никем не посещаемой разорённой роще. Недолго посовещавшись, все эльфы кроме Аймриэль, решили остаться там. Ей, между прочим, тоже предлагали, хотя и прекрасно знали, что в любом случае пойдёт со мной. Даже если я сам попытаюсь прогнать.

Неожиданно в этом месте пришлось задержаться и нам. Виной тому была Оксана. Облетев всё пространство, она зависла над пнём на центральной поляне и заявила:

— Здесь!

— Что здесь? — не понял я.

— Здесь я посажу своего энта.

Место действительно — лучше не придумаешь. Центральная площадь-поляна старой рощи и остатки пня от древнего Древа Жизни. Больше всего этот пень был похож на коралловый атолл. Даже размерами не сильно уступал. По кругу остатки ствола и корней, а снаружи и внутри вместо воды земля. В самой середине Оксана выкопала ямку, куда и посадила свой проросший жёлудь. Эльфы смотрели на это действо с благоговением. Но даже не просили оставить росток им. Прекрасно понимали, что сил и уровня не хватит вырастить из него настоящее Древо Жизни.

Но всё равно помогали, как могли. В результате энт вырос быстрее и больше чем если бы привидение занималось им самостоятельно. Как по мне — небольшой ходячий куст и только. Хотя, с одним стволом он даже и на куст не тянул.

Имя — не выбрано
Раса — энт
Класс — питомец (условно разумный)
Уровень — 1
Опыт — 0 (20)
Жизнь — 1
Сила — 1
Ловкость — 1
Мана — 1

Однако все представители ушастого народа утверждали в один голос, что деревце получилось намного лучше обычного. При этом признавали, что их действия помогли незначительно, главное — место силы. Древа Жизни давно нет, но отголоски его былого величия остались.

Странно, но никто не заметил одного события. Вернее заметили, но не сразу, что для эльфов не просто странно, а вообще невообразимо! Попутно произошло событие, которого никто не не мог ожидать. Пень расцвёл! Не в буквальном смысле конечно. Розовый куст он никак не напоминал. Просто с одного бока, на абсолютно мёртвых останках Древа Жизни, появился живой росток. Всего-то тоненький побег с двумя почками и одним едва сформировавшимся дубовым листком.

Что тут началось. Счастливые взрослые эльфийки и подростки танцевали от радости. Аймриэль тоже к ним присоединилась. Даже суккуба, у которой с эльфами общая только форма ушей, и та была довольна. Хотя с рыжей всё абсолютно ясно. Рассчитывает, что теперь Аймриэль не с нами пойдёт, а тут останется.

— Что произошло? Почему все пляшут? — спросил я у Оксаны.

— Если не считать ожившего Древа Жизни, которое до этого точно было мёртвым? — с иронией ответила она.

— Если не считать, — осталось согласиться мне.

— Роща сменила статус с мёртвой на живую. Со всеми преимуществами, которые он даёт обитающим в ней эльфам. Древо ещё не скоро войдёт в силу, но уже действует.

Значительно позже, когда все успокоились, Сириэль

объяснила мне более подробно. Оказалось, что у нового статуса, кроме кучи всяких преимуществ есть и один большой недостаток. Если раньше в случае кого-то сильного и опасного, маленькая группа эльфов могла попрятаться среди деревьев и пересидеть пока незваный гость не уйдёт своей дорогой, то теперь будут защищать росток до последнего. Все без исключения. Да, тот увеличит их силы в несколько раз, но против десятикратно превосходящего врага, это не поможет.

Было явно ещё одно обстоятельство, о котором лидер небольшой группы умолчала, но я и сам догадался. Придёт сюда эльф более высокого уровня, конечно же ему ни за что на свете не взбредёт в голову уничтожить возрождающееся древо, просто решит поселиться. С одной стороны хорошо, увеличится сила небольшой рощицы. А с другой стороны, кто ему помешает объявить себя лордом нового леса? Правильно, никто. Причём с его стороны это даже не обязательно желание получить власть, а забота о соотечественниках. Править должен самый сильный, что бы слабые по этому поводу ни думали.

Вообще-то проблемы эльфов меня волновать не должны. Мы сами по себе, а они сами. Но не тут-то было. Обе проблемы стали вдруг весьма актуальными и для нас. Выяснилось, что в тот момент, когда ожило мёртвое древо, Оксана получила уровень. Система засчитала данное деяние именно ей. Но, что самое главное, можно теперь было прыгнуть к этому Древу Жизни из любой точки Эвриворлда, как к уже имеющимся своим. То есть у привидения появилась дополнительная точка привязки и возвращения теперь уже в потерянных землях. И терять её было очень нежелательно.

С уничтожением всё понятно, но и в случае смены власти, ничего хорошего. Теперешние, эльфийки если не прекрасно, то вполне терпимо относятся как к Оксане, так и ко мне. Что взбредёт в голову новому лорду, никогда не угадаешь. Значит, опять придётся расставаться с ценными ресурсами, чтобы гарантировать сохранение статус кво. Только с какими? Ставить на охрану эльфийской рощи, трёх оставшихся гномьих големов — идея не самая удачная. Мягко говоря. Что там у меня ещё есть? А если… нет, тоже не подойдёт. Хотя тут лучше спросить.

— Силиэль, как ты относишься к зомби? — обратился я к главной эльфийке.

— К счастью, я к ним не отношусь, — пошутила она. — А в чём дело?

— Помнишь Харкура Чёрного Орла?

— Помню, — поморщилась ушастая.

— Вполне адекватный персонаж, несмотря на то, что

зомби, — продолжил агитировать я. — Имею в виду, как для орка, так действительно адекватный. Само спокойствие. То есть и у мертвецов есть свои положительные стороны.

— Ну, допустим, — согласилась эльфийка. — Только я всё равно не пойму, к чему этот разговор.

— У меня есть душа двухсот уровневого эльфа, и я могу призвать его в виде зомби, — ответил ей. — Полагаю модель поведения будет примерно как и у того шамана.

От перспективы получить эльфа-зомби в свою рощу Силиэль явно не была в восторге. И я её понимал. Одно дело временно путешествовать в такой сомнительной компании, и совсем другое постоянно жить рядом. Но всё же попросила рассказать, что это за эльф и вообще, всю известную информацию.

— Извини, но в этом вопросе мне самому мало, что доступно. Полные характеристики и даже точный уровень станут известны только после призыва. Знаю только, что он страж Древа.

— Тогда давай, — сразу изменила мнение эльфийка.

— С чего вдруг такой энтузиазм? — не понял я.

— Страж Древа — особый случай, — пояснила Силиэль. — Они ничем другим не занимаются и никогда не лезут в дела рощи. Официально. На самом деле весьма консервативны, и с подозрением относятся к любым переменам, поэтому чаще всего поддерживают действующего правителя, предпочитая его любому новому.

— Понятно, — произнёс я.

— Но даже не это главное, — продолжила эльфийка. — Страж находится в постоянном контакте с Древом Жизни, поэтому по определению не может быть мёртвым. Уверена, после призыва он совсем недолго пробудет зомби.

Ну, если даже так, то вариант просто идеальный. Призови я этого стража в критической ситуации, поможет в одном бою. Если выживет, то ещё в нескольких. А потом обретёт самостоятельность и до свидания. А так эффект будет долговременным

Я призвал стража Древа и мы смогли увидеть его характеристики:

Имя — Первый Лист (НПС).
Раса — эльф.
Класс — зомби (временный).
Класс — страж Древа (основной).
Уровень — 218.

А на вид самый обыкновенный эльф. Даже и не подумаешь, что зомби. И ещё, впервые вижу сразу два класса, один основной, другой временный. Даже у таких как мы, разглядеть можно только один, тот, что был выбран первым, а тут на тебе, любуйтесь кто хочет.

Эльф какое-то время смотрел на меня, вроде бы не слишком одобрительно, но, в конце концов, произнёс:

— Жду приказов, повелитель.

Ждёт он, как же. Ясно видно, что пройдёт совсем немного времени и полностью выйдет из и так ненадёжного подчинения. Однако у меня для него сюрприз:

— Приказываю оставаться в этой роще и охранять Древо Жизни, королеву Силиэль и её подданных.

— Слушаюсь повелитель!

Этот ответ был дан без промедления и с энтузиазмом. Приказ полностью соответствовал его собственному мировоззрению. Такой точно не нарушит. Ни сейчас, ни потом. Дело сделано, Древо теперь под достаточно надёжной защитой. А вместе с ним и дополнительная точка телепортации привидения.

Задержались с Оксаной в роще ещё на два дня. Она хотела проделать то, ради чего вообще взяла Энта в качестве второго питомца. Проапергейдить его, причём совершенно не предусмотренным правилами игры методом. Но и не запрещённым, даже не учитывая того, что мы сейчас вне зоны действия тех правил. И место идеально подходило, и добровольные помощники были весьма кстати.

— Если не получится самой, придется обращаться в клан МИФ, — призналась Оксана. — Думаю, их друид справится, раз сумел со своей напарницей мёртвую ветку прорастить.

— И что же ты хочешь такого сделать? — всё ещё не понимал я.

— Приживить новую ветвь, — наконец раскрыла она свои планы. — Тогда я смогу переместиться к своему пету откуда угодно и когда угодно. Как тогда, к кентавру у которого была свежая ветка, только на постоянной основе.

Да, идея интересная. И очень полезная. Для Оксаны так вообще жизненно важная. Теперь понятно, почему так обрадовалась найденному жёлудю. Всё это время молчала о своих планах, видимо, боясь сглазить. Теперь осталось их осуществить.

За веткой привидение прыгнуло к тому дереву, которое проросло в парке, перед холмом Скриллы. Оксана охотно объяснила, почему именно оттуда. Из всех проросших тот дубок самый большой и сильный. Но я подозреваю, настоящая причина была в другом, или, скорее, не только в этом. Девушка просто

надеется на толику удачи, которая точно не будет лишней. Тем более в игровом мире это не пустой звук. Богиня не просто так удачей называется, но и честно отрабатывает свои обязанности.

После того как ветка была добыта, началась операция по прививанию. Непростая задача, учитывая что сам Энт первого уровня был не намного крупнее донорской ветви. Ему бы дать подрасти. В других обстоятельствах Оксана так бы и сделала, но вряд ли когда-нибудь всё так удачно совпадёт. И место и эльфы, которые в этом деле мастера, даже если специально не учились, а лишь используют расовое умение. Поэтому пришлось прививать к тому, что было. Но им удалось. В результате получился Энт с общей корневой системой, которая одновременно являлась ногами, и двумя почти одинаковыми стволами. Сам процесс занял совсем немного времени, а два дня понадобились, чтобы убедится в успешном приживлении новой ветви.

Стоило отправиться в путь, сразу убедились, что новый Оксанин питомец, вовсе не панацея от всех бед и не палочка-выручалочка на все случаи жизни. Да, привидение могло прыгнуть к нему откуда угодно, поэтому смерть в потерянных землях с возрождением у себя поляне не страшна. Не придётся даже ждать, пока я поставлю портал. Но чтобы вернуться к питомцу он, во-первых, должен быть призванным, а во-вторых, находиться в нужном месте. Казалось бы куда проще? Так ведь нет. Энты в принципе способны передвигаться довольно быстро, но исключительно взрослые особи. Причём их совершеннолетие начиналось вовсе не с двадцать первого уровня, а значительно позже.

А пока небольшое деревце еле двигалось и во время пути быть призванном состоянии не могло. Только на остановках. Попытка посадить кустик на спину кентавру, тоже не увенчалась успехом. Почему-то ограничение вьючной-ездовой могла игнорировать только моя суккуба.

Потом возможность вернуться обратно наиболее актуальна в случае неожиданной гибели. А она, в свою очередь, наиболее вероятна при опасных обстоятельствах. Только питомец типа энта куда более уязвим, чем привидение. Однако нельзя сказать, что он был совсем бесполезен. Наоборот, полезен и даже очень. Например, теперь Оксана могла в любой момент прыгнуть к одному из своих деревьев и вернуться. И принести, или, наоборот, отнести что-нибудь не слишком тяжёлое. То есть готовый канал контрабанды из потерянных земель.

Если не наглеть, то внимание админов ещё не скоро привлечём. Тем более никто не собирается выставлять редкие артефакты на открытый аукцион. В качестве естественного

посредника идеально подходит клан МИФ. И отношения у нас с ними прекрасные, и Оксанино деревце прямо во дворе замка растёт. Как говорил один великий комбинатор, тайна вкладов гарантируется. Приносит привидение им на оценку редкий артефакт и список необходимых нам товаров, которые редкими не являются, но в потерянных землях на каждом углу не продаются. Разве кто-то будет против такого обмена? Ни за что не поверю! Подозреваю, мифовцы на самом деле посредничать не будут, а всё оставят себе. Их дело, нам же лучше.

Только пока вопреки восторженным заявлениям некоторых энтузиастов, редкие предметы нам на каждом шагу не попадались. Так что рано думать об обогащении за счёт массовой торговли контрабандой. Да мы особо и не планировали. Для начала неплохо где-нибудь устроиться.

Поэтому пока наличие энта ничего не изменило. Во всяком случае, во время движения. Да и на остановках не особо. Оксана призывала своего нового питомца, и он начинал качаться. То есть зарывался в грунт корнями и стоял в сторонке. И уже без всякой посторонней помощи добрался до третьего уровня. Казалось бы, мелочь потому что в самом начале много опыта не нужно, такое количество набирается максимум за несколько часов, а никак не за несколько дней. Однако если учесть, что капает за ничего неделанье, то тоже достижение.

В очередной день мне пришло сообщение в личку от Борина. На них напал клан Свирепые Горцы. Гномы отбились в своей крепости вообще без потерь. Однако подозревают, что это была лишь разведка боем. Не получилось с ходу, попробуют ещё раз, более подготовившись. Борин особо не переживал, но на всякий случай предупредил, что погоня может быть отправлена и за нами.

Ну, что ж, пускай гонятся, если поймают Коркура Чёрного Орла, их ждёт сюрприз. У шамана сейчас воинов больше чем была численность всего нашего отряда, когда мы шли по горной дороге. К тому же орки кочевники. Даже если зомби. Пускай по степи погоняются. За эльфов я тоже не беспокоился. Собственная роща с Древом плюс страж. Отобьются не хуже гномов. И если бородатые коротышки находятся относительно недалеко как от основной базы Свирепых Горцев, так и от главных охотничьих угодий, то ушастые у чертей кошачьих на рогах.

Организовывать каждый раз целую экспедицию, чтобы взять штурмом далёкую рощу? Вряд ли кто станет этим заниматься. Одну за другой экспедиции уходящие в никуда, особо не по организовываешь. Никаких ресурсов не хватит. Ну, а до нас они вообще вряд ли доберутся. Хотя бы потому, что об ушедших

дальше нужно знать. А откуда клан мог добыть информацию? Только у второй группы беженцев, которые скорей всего направились прямо в город. Как их там встретили, не знаю, но в том, что тем или иным способом выпытали абсолютно всё, можно не сомневаться.

И что они могли рассказать? Прежде всего о своих же соседях. Группа гномов и группа эльфов. Потом уже о нас. А кем мы выглядели со стороны? Правильно группой зомби-орков. Привидение, демоница и маскирующийся под простого воина лич (то есть я), очень хорошо вписываемся в такую компанию. Присоединившаяся пара оборотней тоже. Поэтому пусть в степях среди зомби ловят.

Глава 12

К сожалению, мои предположения оказались слишком оптимистичными.

Внимание! Вами получено 5318 очков опыта.

Ни фига себе! Только начали устраиваться на ночлег, я практически ничего не сделал, лишь костёр при помощи примитивной магии развёл и сразу пять с лишним тысяч. Всегда бы так! Особенно если учитывать, что перескочил на следующий, двадцать второй уровень.

Однако подозреваю, костёр тут совершенно ни при чём. Полез за подробной информацией и оказался прав. Двадцать процентов добытого поднятым мною зомби. Почему только двадцать? Ведь было пятьдесят. Да и вообще, когда расстались, шаман полностью перестал быть от меня зависимым. Глянул ещё глубже в настройки и понял, что речь идёт о совсем другом зомби. О том, который страж древа.

— Оксана, не можешь слетать посмотреть, что там у эльфов? — обратился я к привидению. — Только осторожней, похоже на них кто-то напал

— Хорошо, — ответила девушка исчезая.

— А ты куда собралась? — перехватил я Аймриэль.

— С ней, — честно ответила эльфийка. — Вдруг нужна моя помощь.

— Нет уж, посиди здесь. Это привидению ничего не будет, а тебя запросто прибить могут.

— Но, Дядя Странник, — с просительной ноткой произнесла эльфийка. — Нужно же мне где-то привязать к себе стрелу.

— Пусть прыгает, — проворчала себе под нос суккуба. — Всё равно толку никакого.

Рыжик на этот раз однозначно не ревновала, а просто завидовала. Чему именно? Да способности эльфийки прыгнуть вслед за привидением в самую гущу событий. Даже тот факт, что её наконечник лучше, чем у ушастой, и уже привязан, дела не менял. Додумать или ответить я не успел. Получил сообщение в личку:

— "Было нападение. Клан Свирепые Горцы. Успешно отбили. Сейчас всё в порядке".

Вернувшись через какое-то время, Оксана рассказала уже с

подробностями. На эльфов вышел отряд превосходящий их как численно, так и по уровнями. В любом другом месте ушастые не имели бы никаких шансов, однако не в своей роще с действующим Древом Жизни, каким бы слабым то ни было. Однако и там пришлось бы им туго, не окажись стража. А так всё очень быстро кончилось. Большинство жителей вообще мало, что сделать успели. Почти всех нападавших страж Древа сам перебил. Ну ещё бывшие рабыни постарались.

В общем, за эльфов можно было не переживать. Против регулярной армии, понятно, не выстоят, только кто ж такую к ним пошлёт? От любого бандитского отряда отобьются точно так же, как и на этот раз, без потерь и даже раненых. Да и вряд ли клан Свирепые Горцы станет слать не пойми куда своих членов, без какой-либо выгоды, а лишь из мести. Они скорее гномами займутся, тем более что Борин явно претендует на доходную горную дорогу.

Однако в этой истории беспокоили две вещи. Во-первых, скорость. Не прошло и трёх дней, после предупреждения Борина, как бандиты нашли рощу, до которой мы пешком добирались больше месяца. Значит расстояние для них не проблема. Могут и до нас добраться, если будут знать, где примерно искать. Во-вторых, оставшийся свидетель. Перебить-то эльфы всех перебили, только один из бандитов оказался игроком. Обычный или, как и мы, умерший и оставшийся в игре, непонятно. Такого зачастую не определишь, пока сам не признается. Но в одном можно было не сомневаться. В момент смерти исчез, чтобы возродиться где-то в другом месте.

Жаль, с зомби-шаманом никакой связи не осталось. Не лишне узнать, нападали ли и на него? И отсюда сделать вывод, насколько серьёзную облаву устроил клан. Теоретически могла сгонять Оксана, чтобы проверить. Её новый питомец оказался не таким бесполезным, как можно было подумать поначалу. Мне пришло в голову, как его использовать для эффективного перемещения. Чем-то напоминало мюнхаузенский способ поднятия себя самого за волосы.

Привидение прыгает от своего пета на максимальное расстояние, а это никак не меньше пары километров. Отзывает и призывает снова. Уже на новом месте. Проверяет операцию. Специально проверили, десять прыжков в минуту не напрягаясь. А это как минимум двадцать километров. То есть скорости реактивной авиации. Тысяча двести километров в час, это как раз чуть быстрее звука. Понятно, что данные характеристики получатся, если гнать по прямой и не оглядываться по сторонам. Но нам и с оглядкой можно, всё равно окажется очень быстро.

Однако от экспедиции пришлось отказаться. Допустим, добраться до холма с тотемами, возле которого мы расстались, недолго. И найти его по собственным следам совсем не трудно. Но что потом? Вряд ли Коркур остался на месте. А отыскать орков в степи, особенно если они этого не хотят, не так-то просто.

С другой стороны, чем нам могут угрожать предполагаемые преследователи? Да ничем. Догонят, пошлём к чертям кошачьим и пойдём дальше своей дорогой. Нет, я абсолютно серьёзно. Навалятся превосходящими силами и убьют? Воскресну у себя на поляне, пережду сколько понадобится и вернусь обратно. А могу и не пережидая, чтобы успеть отомстить. Примерно как в первый день, столкнувшись с бандой гопников. Если не знаешь, где находится точка возрождения, игроку вообще трудно хоть что-то сделать.

Оксана в этом смысле ещё более неуязвима. Привидению вообще трудно хоть что-то сделать. Ну а если всё-таки сделаешь, дальше будет уже описанный мною вариант. Питомцы? Вся разница лишь в том, что после смерти возрождаются не в течении часа, а лишь через сутки. В результате остались только Аймриэль. Молоденькая эльфийка — единственная, кто рисковал умереть безвозвратно. Были ещё оборотни, но они как бы сами по себе. Однако под эту троицу мы скорректировали нашу будущую тактику.

В случае появления любой потенциальной опасности привидение сразу прыгает на максимальное расстояние, по возможности находит укромное место и там высаживает свой дубок. Одновременно за ней прыгает Аймриэль и остаётся охранять энта. Оксана, возвращается назад, и мы дальше смотрим, кого это черти кошачьи принесли. Оборотни действуют по обстановке, но сначала в любом случае лучше прячутся. Как ни странно, ушастая сразу согласилась, что охрана точки возвращения — очень важное дело. Уже хорошо, куда покладистей, чем суккуба.

— Только не вздумай стоять насмерть, — предупредил я её. — При появлении любой потенциальной опасности сразу уходи. Можно отстреливаться.

— Но как же… — Попыталась возразить Аймриэль.

— А вот так. Что ты сможешь сделать с более сильным противником, который, скорее всего, уже сумел одолеть нас? Ненадолго задержать? Так ведь потом всё равно сначала убьют тебя, а после срубят энта. Твоя задача совсем в другом.

— В чём же?

— Отвлечь врага. Велика вероятность, что погнавшись за тобой, на случайное деревце и внимание не обратят.

На это эльфийка не смогла ничего возразить. Логика была на моей стороне. О том, что куст будет ещё незаметней при полном отсутствии охраны, я упоминать не стал. Раз ушастая сама не додумалась, её проблемы. Так будет куда в большей безопасности. Глупо прятать эльфийку, когда её лук может решительно повлиять на исход столкновения? Вовсе нет. Стратегического резерва никто не отменял. Ладно, тактического. Зачем я её так берегу? Ведь самый обыкновенный НПС. Пригодится. Где я ещё смогу найти напарника, который сможет прикрывать спину при телепортациях? Правильно, нигде. Пусть только немного в уровнях подрастёт.

Големов, например, я не каждый раз использую. Высокоуровневые души из чёрного янтаря тоже. А Аймриэль привидение может в любой момент обратно на поле боя перебросить. В самую удобную для стрельбы из лука точку. И чем меньше врагу известно о нас, тем неожиданней будет эффект. Поэтому пусть бандиты думают, что все эльфы остались в роще. То есть, причин у меня даже несколько.

Все эти приготовления были в основном теоретические. Во всяком случае, мы так думали. Пока не пришлось использовать на практике. Уже на следующий день ещё до полудня. Оксана успела предупредить о нехорошем шевелении впереди и сразу исчезла, утягивая за собой Аймриэль. Рур и Рия тоже разбежались, на ходу меняя облик и прячась казалось бы на ровном месте. Прекрасно! Даже если там всего лишь шевеление, потренируемся в условиях приближённых к боевым.

Однако всего лишь потренироваться не получилось, там ждал настоящий боевой отряд. Не прятались в засаде, а стояли в открытую, и имели в виду именно нас. Люди. Игрок пятидесятого уровня, остальные НПСы, заметно ниже.

Имя — Зуляба (игрок).
Раса — человек.
Класс — аферист.
Уровень — 50.
Клан — Свирепые Горцы.

Гадать не пришлось, командир сразу озвучил причину перехвата. Это были именно члены бандитского клана с претензиями. Список оказался даже длиннее чем я ожидал. Они туда внесли все свои расходы, потраченные на наши поиски, а так же потери с убытками, понесённые при штурме гномьей крепости и эльфийской рощи (об орках пока ни слова, значит, их не

нашли).

Складывалось впечатление, что нам не бандитский клан предъявляет претензии, а одна великая держава диктует другой условия почётной капитуляции. Если перевести с дипломатического языка обратно на бандитский, получится примерно следующее: Да ты хоть знаешь на кого наехал?! Мы не какой-то там захудалый клан в городке на окраине. Мы мафия! Нас даже админы боятся и потому не трогают. Тем более что положенный процент из общака честно отстёгиваем.

При последних словах я не выдержал и засмеялся. Нет, про мафию, которая представляет собой союз кланов и контролирует все потерянные земли Северного континента, как раз поверить можно. С некоторыми поправками, но можно. Однако, где вы видели мафию, которая честно платит налоги государству. Не при отмывании нелегальных денег, а напрямую. Это за рэкет, это за наркотики, это за проституцию, а это за то убийство министра, нам агент ЦРУ заплатил. Так и представил себе вора в законе, пришедшего в налоговую с подобной декларацией.

— Чего ржёшь? — сразу спросил Зуляба.

Я пожал плечами и честно описал представившуюся картинку. К тому же прибавил свои сомнения по поводу того, кто кого боится. Админы бандитов или бандиты отстёгивающие админам из общака? Однако оппонент ничуть не смутился.

— А ты думаешь, они там, в реале, не платят? — совершенно искренне спросил он. — Только потому мафия и бессмертна, что честно делится, с кем надо.

— Вот так прямо идут в налоговую с декларацией? — усмехнулся я.

— Конечно, нет! Но кому положено долю отстёгивают. Понятно, что деньги идут не в бюджет, а в карманы нужным людям. Зато мафию никто не трогает, а посмевшего ждут большие неприятности.

Интересное видение картины. И вовсе не исключено, что правильное. Ему изнутри виднее. Ещё интересней, куда незаметно уполз наш разговор. Начали с обвинений и требований возместить нанесённый ущерб, а сейчас спорим об особенностях взаимоотношений государства и организованной преступности. Только не один я такой умный. До оппонента тоже дошло.

— Ты мне тут зубы не заговаривай! — воскликнул он. — Делай, что приказывают.

Ещё один приказыватель нашёлся. Начать драку прямо сейчас? Или подождать, вдруг что интересное расскажет? Остановился на последнем.

— А кто первый начал? — пожал плечами я. — И потом пока

никто ничего не приказывал.

— Значит, сейчас услышишь!

И услышал. Даже несколько офигел от неожиданности. Приказывалось нам с Оксаной ни много, ни мало, а вступить в клан Свирепые Горцы. Оригинальный способ вербовки новых членов. Даже не нашли, что сразу ответить. Собеседник был абсолютно уверен, что никуда не денемся и обязательно пополним ряды организации. Рано или поздно. Причём чем позже, тем хуже для нас самих, потому что все расходы и убытки, возникшие в результате вербовки и склониния к сотрудничеству, потом будут вычтены из зарплаты.

Зуляба охотно рассказал, как тут всё устроено. В потерянных землях Северного континента свободных игроков нет. Вне зависимости от того кто ты, игрок или НПС. Все работают на организацию. Принудить бессмертного не так-то просто. Реально убить не получится, а если сильно надоешь, просто уйдёт из виртуала, чтобы вернуться позже. Но, даже самым упёртым, можно устроить весёлую жизнь, и они предпочтут играть где-нибудь в другом месте (Эвриворлд большой), или вступить в организацию. Таким как мы, то есть бывшим игрокам, вообще выбор не предлагался. Вступите и точка. Деваться-то вам всё равно некуда. С НПСами же вообще просто. Либо идёшь на службу, либо получаешь рабский ошейник и делаешь, что прикажут.

Так что планы у клана были просты и незатейливы. Меня, Оксану и Борина принять в организацию с испытательным сроком. То есть на самую нижнюю ступень иерархии без права роста, пока не вернём начисленный нам долг. Гномов из крепости, особенно тех двух пенсионеров, в мастерские, пусть уникальные вещи клепают. Эльфиек по борделям, а саму рощу уничтожить, пока не набрала силу. А то выковыривай потом оттуда ушастых, тратя ресурсов больше, чем смогут отработать выжившие эльфийки за всю свою долгую жизнь. Прецеденты были. Ну а орков-зомби потом выловить и к делу пристроить. Никуда они из своих степей не денутся.

Зуляба рассказывал, а я удивлялся его осведомлённости. Нет, не о местных реалиях, тут как раз всё в порядке, а о нас. Допустим, о двух гномьих мастерах бандиты могли узнать от их бывших попутчиков. Тут всё понятно. Но остальное? Ведь привидение и тайного лича поднявшего отряд зомби, логичнее всего под охраной этих самых зомби и искать. Так ведь нет, оставили на потом, а меня бросились ловить именно сюда, словно точно зная, кто, где и когда.

Воспользоваться лестным предложением и вступить в столь

могущественную организацию? Такого вопроса даже не стояло. Бывшему игроку всё равно некуда деваться? А вот тут вы ребята сильно сгустили краски. Причём в свою пользу. Даже имея в виду мой конфликт с администрацией, о котором вам вряд ли известно. Это не единственные потерянные земли Эвриворлда. И, учитывая возможности привидения, перебраться в другие вполне реально. В любом случае, бежать без оглядки пока рано. Можно и с мафией пободаться, особенно учитывая, что ты ничуть не менее бессмертен чем она.

Драться с значительно превосходящим тебя по уровню игроком бесполезно. Даже если ты паладин или тёмный властелин, а он всего лишь аферист. Прихлопнет без всякого вреда для себя. Или с вредом, но не каким-то реальным, а лишь в виде ненадолго потерянных процентов жизни. Разве что у тебя есть какой эпический или просто редкий предмет. Вообще-то их у меня есть. Доставать из рукавов козыри? Не хочется и вовсе не из нежелания светить. Такому информированному противнику, наверняка всё о моих големах известно. Вплоть до серийного номера. И не за что не поверю, что никто не позаботился о методах противодействия. Не хочется тратить ресурсы, тем более что по сравнению с целой организацией они у меня ничтожно малы.

Вот! Ресурсы! Какими бы большими они не были у местной мафии, всё равно не бесконечны. Следовательно, любое их уничтожение обязано быть хоть чуть-чуть болезненным. Даже если в конечном итоге придётся покинуть эти потерянные земли, хоть какой-то ущерб врагу нанесу. Так зачем ждать?

Я нанёс удар первым, причём не по высокоуровневому бессмертному игроку, где и убить без шансов и если вдруг получится, всё равно возродится. Выбрал равного мне НПСа и исполнил свой коронный приём с мгновенным извлечением клинка. Один есть! Душа в янтарном артефакте тоже. Отпускаем и натравливаем на бывших сослуживцев, пусть хоть переполох в их ряды внесёт. Однако на этом моё везение и кончилось. Ну, не то что бы совсем кончилось, но лично больше никого не убил. Успел увидеть, как на врага бросается моя суккуба, и всё. Почти сразу сам схватил критический удар.

Глава 13

Травка зеленеет, солнышко блестит…Давно я тут не пробуждался.

К чертям кошачьим травку! Что делать? Прыгать опять в бой с помощью камня возвращения или переждать? Пожалуй, лучше второе. Сейчас дебаф у меня минимальный, но и без него вряд ли кого убью, с ним тем более. Там воинов ниже двадцать первого уровня не было. А копить штрафы, чтобы потом сутки отсиживаться, нет ни малейшего желания. Но сначала в любом случае нужно узнать обстановку.

Отправил Оксане в личку сообщение, что уже жив. Ага, всё ясно. Бандиты расположились вокруг моей могильной плиты и ждут воскрешения. Ну-ну, пускай ждут, пока не надоест. Кроме того, которого я убил, преследователи потеряли ещё одного НПСа. С этим справилась суккуба. И тоже погибла. Значит, в ближайшие двадцать четыре часа на неё не рассчитываем. Зомби ожидаемо не смог достать никого, без проблем порубили на куски. Было ещё несколько раненых, но они не в счёт, так как уже исцелены.

Привидение после очередного полученного удара исчезло. Противнику осталось только гадать. Убили, развеяли или просто сбежало. Скорей всего последнее, но попробуй проверь. На самом деле Оксана никуда не убегала, а осталась невидимкой. Теперь слушала, что говорят враги. Но те пока особо не болтали. Просто тупо ждали моего воскрешения, которое с одинаковым успехом могло произойти и через минуту, и через час.

Ну что ж, они заняты своими делами, а я займусь своими. Например, подожду окончания дебафа и посмотрю, сколько там опыта за бой накапало. Всего сто восемнадцать. На самом деле вдвое больше, но половину сняли в качестве штрафа за смерть. Забираю себе, а десять процентов бонуса перечислю оставшемуся в резерве пауку. Суккуба всё равно мертва, и ей не получится. Кстати, она заработала примерно такое же количество, даже чуть больше, но, поскольку я на тот момент числился уже мёртвым, мне мой бонус не пришёл. Будем знать.

У меня как раз закончился дебаф, когда пришло сообщение от Оксаны. До бандитов, наконец, дошло — возрождаться на месте могильной плиты я не собираюсь. Вышли все сроки, да и могилка исчезла. После недолгого обсуждения (Зуляба не только приказы отдавал, но и советы от НПСов слушал) сделали вывод, что противник им попался очень осторожный. Привязывает место возрождения где-то по пути, проходит определённое расстояние,

отвязывает и повторяет операцию. Дополнительная забота, зато и повышенная безопасность.

Вполне логично. Не будь у меня собственной поляны и возможности гарантированно вернуться в потерянные земли, скорей всего, сам выбрал бы похожий метод. Умные бандиты попадись. А сейчас им можно было только пожелать удачи. И порадоваться, что казавшаяся абсолютной осведомлённость врага на самом деле таковой не является. О чём-то они действительно знают слишком много, а о другом вообще ни сном ни духом.

— Что будем делать? — спросил я, после того как вернулся и мы собрались вместе.

— Дядя Странник, мне нужно привязать стрелу, — напомнила эльфийка.

Действительно момент очень подходящий. Нагнать ищущих мою точку возрождения бандитов и выстрелить в спину. Риск, конечно, есть, но не пешком же Аймриэль пойдёт. Сначала Оксана разведает оптимальную снайперскую позицию, потом они переместятся туда и обратно с секундной задержкой для выстрела. И всё. У врага минус один, а кто и откуда стрелял, не поймёшь. Ну а стрела через сутки сама вернётся.

В общем, дело нужное. Я одобрил план. Однако у Аймриэль получилось его перевыполнить. Девушка не стала размениваться на НПСов, а подстрелила главаря. А ведь с самого начала предупреждал игрока не трогать. Вовсе не потому, что пожалел какого-то там афериста Зулябу. Какой нам толк с его смерти, если в самое ближайшее время всё равно воскреснет? Раз уж решили наносить ущерб врагу, то этой тактики и нужно придерживаться.

— Не ругай её, — заступилась за эльфийку Оксана. — Выстрел великолепный. К тому же тело Зулябы лежит в пыли и никуда не исчезает. Я тоже читала характеристики наконечника. Выпал тот самый шанс.

Ага, тот самый. Неслыханный и не лезущий ни в какие рамки. Это когда игрок остаётся на целый час заблокированным в игре и, пока не оживёт персонаж, даже из капсулы выйти не может. Только нам-то что? Последний вопрос я и озвучил.

— Можем попробовать перебить НПСов и тепло встретить очнувшегося главаря, — предложила Оксана. — Обещал устроить нам террор с непрекращающимися убийствами? Пускай испытает на себе.

Теоретически, конечно, возможно. Нет, сами, понятно, не справимся. Но если использовать големов, то запросто. До этого я не хотел их применять, и не просто так. Враг точно знает, что они у меня есть, и, идя на захват, просто не мог не позаботиться о

нейтрализации этой опасности. Однако логично предположить, что самое убойное оружие было именно у игрока.

— Ладно, делаем, — согласился я и побежал в нужную сторону.

Да, телепортация — удобная штука. А мне, в отличие от некоторых, приходится всё ножками. Не только мне. Оборотни могли бы легко обогнать, особенно будучи в своей звериной форме, но не спешат. Бегут рядом.

Однако были и свои плюсы, пока бежал, кое-что обдумал. Перебить десяток вражеских НПСов — это, конечно, хорошо. Но, не главное. Когда ещё доведётся посмотреть на результаты уникального выстрела по игроку? Вот именно, может никогда, а может очень не скоро. Неплохо бы проверить, до какой степени с трупом можно делать всё что угодно. Меня, прежде всего, интересовали обыск и возможность изъятия ценных вещей. Она распространялась только на висящее на поясе и лежащее в карманах? Или можно и в сумку-инвентарь руку запустить? Неплохо бы. А как насчёт привязанных вещей?

Мечтать вообще не вредно. Понятно, что такое забрать никто и ничто не позволит. Максимум, можно будет пользоваться, пока игрок мёртв, а потом до свидания. В самом крайнем случае чуть дольше, если по условиям игры, утерянный предмет возвращается к владельцу только через сутки. Однако и в этом есть свои плюсы. У меня самого целая куча привязанных предметов. Если у кого ещё появится артефакт с интересными свойствами и будет применён против меня, то останусб при своём. Или не останусь? Ещё одна причина прояснить вопрос.

Добежав до места, увидел, что там идёт бой. Довольно бестолковый, если посмотреть на действия врага. Оксана с Аймриэль развлекались, перескакивая с места на место и обстреливая НПСов с безопасного расстояния. Те, похоже, не могли оставить тело своего командира и находились в невыгодном положении. Меня тоже никто не атаковал. Ждали, пока подойду поближе. Я всё равно призвал из резерва паука и приказал охранять тылы и фланги. Вскоре рядом появился кентавр. Это Оксана прислала своего питомца с той же целью.

Прежде всего посмотрел на положение и соотношение сил. Понятно. Медные наконечники точно не мифриловые. Особо серьёзного ущерба противнику, молодая эльфийка пока не нанесла. Да и истратив весь свой запас стрел, вряд ли больше двух трёх убьёт! И в любом случае баланс сил был не в нашу пользу. Выложенные на стол два гномьих голема сильно поменяли это соотношение. Теперь можно было идти в атаку, что я, собственно, и сделал. Против таких аргументов мафиозному

клану не нашлось что возразить. Мы победили. Основную часть врага снесли големы. То есть опыт шёл мне как владельцу. Я лично сумел убить только двоих. Душа одного НПСа двадцать четвёртого уровня оказалась в чёрном янтаре.

В результате я набрал чуть больше тысячи опыта. Второй была Аймриэль. По словам эльфийки, ей теперь до следующего уровня не хватает совсем чуть. Больше всех получил энт, на самом деле Оксана набрала меньше сотни и всё передала своему новому питомцу. А ещё до этого сто восемнадцать за шпионаж, это ушло туда же. Поскольку на начальном этапе много не надо, тот сразу подскочил с третьего уровня до седьмого. Дубок заметно подрос и теперь напоминал именно деревце, а не кустик. Но скорости, увы, не прибавил.

Однако всё это потом. В первую очередь интересовал игрок со стрелой в затылке. Прежде обратил внимание на его меч с ножнами. Очень хороший предмет. Так и просится ко мне в коллекцию.

Название — Меч победителя.
Класс — редкий.
Характеристики:
+ 20 к силе.
+ 20 к ловкости.
+ 20 физический урон.
Вероятность нанесения критического удара + 10%
Дополнительные характеристики:
Уровень — отсутствует
Заточка — вечная.
Сохранность — после смерти предмет возрождается вместе с владельцем.
Ограничения — Возможность передачи другому игроку осложнена. Только на добровольной основе.

Ха. Да это получше моей сабли Щелкунчика буде. Только без идиотских ножен. Взять, кстати, получилось вместе с ножнами. Только сразу выскочило системное сообщение:

Внимание! Вы пытаетесь завладеть привязанным к другому игроку предметом.
Невозможно без добровольной передачи.
Использование ограничено, все характеристики уменьшаются вдвое.

При возрождении законного владельца предмет вернётся к нему.

Понятно, Всё именно так, как я и предполагал. Во всяком случае, касаемо невозможности забрать навсегда привязанный предмет. Ну да ладно, с самого начала не рассчитывал. Зато пользоваться всё-таки можно, пусть и в полсилы. А если? Засунул клинок себе в пространственный карман. Посмотрим, вернётся ли он к владельцу и оттуда?

Ну что там у нас дальше? Всю одежду, бижутерию и оружие долой. Очень хорошо. Ничего привязанного там не оказалось. Даже это! Ни фига себе вещички. Кольцо на плюс сто к силе и такое же на жизнь. Сразу одел на себя. Этого добра у афериста вообще много оказалось, буквально на каждом пальце. Только остальное поскромнее. Мне не надо, у меня и своё неплохое. Оксане любое не подходит, а суккуба в суточном штрафе. Разрешил Аймриэль и Руру с Рией разобрать остальные. Им тоже пригодится и уж всяко не будет лишним. Отряд надо усиливать всеми доступными средствами.

Беглый взгляд на амулеты. Очень хорошо, что додумался. Этого нам совершенно не надо. Маяк телепорта — штука хорошая и наверняка ценная. Только не в том случае, когда может навести вражескую армию лично на тебя. Так что долой! То есть в пространственный карман. Уж туда-то точно никак не телепортируется. Все остальные амулеты следом. Потом разберусь, что мне досталось.

На голом трупе остались сумка-инвентарь и кошель. Объекты чисто игровые и обычно не материальные. Но, тем не менее, имеют своё вещественное отображение. И сейчас пребывали именно в нём. Вообще-то я с самого начала не верил, что получится избавить игрока хоть от одной из этих вещей. Однако попробовать стоило. Вдруг получится вытащить что-то изнутри. Сюда бы Рыжика с её воровскими способностями. Шансы заметно увеличатся. Но чего нет, того нет. Никто не даст нам ждать тут целые сутки. Придётся пытаться самому.

Моя попытка неожиданно удалась. Все получилось. И сумка, и кошель оказались у меня в руках. И, что самое главное, никаких предупреждений об ограничениях не последовало. Сразу возник соблазн порыться и в том и в другом, но я его пересилил. Времени осталось в обрез, сейчас кончится час и игрок оживёт. А может, ну его к чертям кошачьим? Собрать все трофеи и исчезнуть в неизвестном направлении. Пусть сам гадает, что тут было. Убили, час беспомощно пролежал в капсуле без

возможности как покинуть игру, так и продолжить её. Потом очнулся совершенно голый и даже без инвентаря. А вокруг никого. Пусть сам гадает, как вообще такое могло произойти?

Только я не сомневался, что этот Зуляба в любом случае во всём заподозрит именно нас. Кого же ещё? И ситуация совсем не та, когда можно всё отрицать, мол, подозревай сколько хочешь, а доказать не докажешь. Следовательно, из ситуации необходимо выжать всё до капли.

Приказал пауку хорошенько связать тело. Уровень у него, конечно, высокий, но если не пожалеть паутины, не вырвется. Затем дал распоряжение эльфийке исчезнуть. Он её не видел, пусть и дальше так остаётся. Ведь как только очнётся и поймёт, в какое положение попал, сразу отпишется в личку кому-нибудь из начальства. Это мы заблокировать никак не сможем. Ну так пускай сообщает то, что и так знает.

Зуляба довольно быстро въехал в ситуацию. Умер и возродился, мало того что не там, где рассчитывал, так ещё и с задержкой. К тому же из одежды только крепко связывающая руки и ноги паутина. Не только. С небольшим запозданием материализовался меч в ножнах и с поясом. Значит, мой пространственный карман не гарантирует сохранность привязанных к другому игроку вещей. Жаль, конечно, меч совсем неплохой, но будем знать.

— Немедленно освободите меня и верните украденное! — заявил мафиози. — Иначе даже не представляю, что с вами сделают.

— Как тебя только назначили главным в поисковой группе? — спокойно спросил я. — С такой плохой фантазией. Не представляет он. Я, между прочим, тоже не представляю… что нам делать с тобой? Вариант про отпустить и всё вернуть второй раз можешь не озвучивать.

— Ты кое-что забыл, — совсем другим тоном ответил бандит.

— И что же? — не понял я.

— Да, тяжёлый случай, — усмехнулся он. — И как ты собираешься удерживать игрока? Настоящего, а не такого, как ты сам.

И ведь действительно забыл. Вжился в образ, что называется. Уже начал прикидывать, как транспортировать пленного, даже обдумывал, связанный по рукам и ногам пленник для кентавра будет вьюком или наездником? Кроме того начал разрабатывать план, как заставить бандита добровольно передать мне меч. Ага. Три раза. Про такую элементарную вещь, как выход из игры, просто забыл. Ну что ж, с паршивой овцы хоть шерсти клок. Не стал дожидаться, пока бандит отключится сам, и ткнул его мечом.

Двадцать очков опыта? Действительно клок.

В том, что теперь организация будет нас усиленно искать, мы уже не сомневались. К сожалению, у местной мафии были возможности по быстрому перемещению из пункта "А" в пункт "В". И если бы только это. Они ещё каким-то загадочным образом отыскивали эти пункты.

Однако нам было что на это ответить. Во-первых, Оксана переместилась в замок к клану МИФ, закупилась там свитками возвращения. Не магазин, конечно, но там ей не отказали. Продали без комиссионных по официальной цене. В шутку спросили, чей замок теперь собирается штурмовать. Но именно что в шутку, сами прекрасно знают, какое количество необходимо для настоящей операции. Во-вторых, срезала там же ветку со своего деревца. Она была нужна привидению для мобильности. Оставила вместе с кентавром у меня, а сама отправилась скачками как можно дальше.

Уже через час мы всей компанией были в тысяче километров на юг от точки встречи с местной мафией. Притом, что до этого двигались больше на восток, юго-восток. Пусть теперь ищут.

Пока ждал Оксану, перебрал некоторые трофеи, доставшиеся от Зулябы. Амулет-маяк для портала решил не трогать и вообще из пространственного кармана не вытаскивать. От греха подальше. А то выскочит группа захвата прямо у меня из рук. Зато другой интересный боевой амулет рассмотрел внимательно.

> Название — амулет-камнедробилка.
>
> Класс — редкий.
>
> Дробит любой камень на булыжники 10–20 сантиметров в диаметре.
>
> Производительность — 10 тонн.
>
> Ограничение — восстановление заряда 10 суток.
>
> Возможно мгновенное восстановление от собственной манны. 1 условная единица маны за 1 килограмм.
>
> Внимание, невозможно использовать до полного восстановления.

Ага, вот что бандиты подготовили на моих големов. Очень эффективно, и ничем не защитишься. Правильно сделал, что не активировал. Десяти тонн хватило бы с лихвой, правда, против моего главного голема эта штука точно не поможет. Раздробит камни на более мелкие фракции? Не беда. Он и из щебня состоять может. Там целостность не обязательна, просто будет

тянуть больше энергии.

Следующей взял трофейную сумку-инвентарь. Прежде чем лезть внутрь, посмотрел характеристики:

Сумка игрока
Уровень — 50.
Класс — редкий.
Вместительность — 10 + 50
Уменьшение веса — 50%

Очень даже неплохо. Правда, пятидесятый уровень — это пока не для меня, но всё равно пусть будет. Нет, я-то могу носить и такую, наплевав на уровень. Только никогда не угадаешь, какие возможности будут доступны, а какие нет. В любом другом случае это бы меня не сильно смущало, но при наличии пространственного кармана не актуально.

Всё же отложим до тех времён, когда мой уровень догонит эту сумку. Или, если очень понадобится, будет что продать. Тем более что и содержимое не подкачало. Прежде всего расходные материалы. Свитки и эликсиры на все основные характеристики. Причём как восстановительные, так и баферные. Хороший запас, только не помог владельцу. Мифриловый наконечник у Аймриэль оказался ещё лучше. Зато нам тут и сейчас будет совсем не лишним. Лавок, всем этим торгующих, в потерянных землях я пока не наблюдал.

Кроме того имелись интересные предметы. И прежде всего…

Ни фига себе! Это я удачно зашёл! Переживал, что не смог забрать у Зулябы его привязанный меч, а тут, оказывается, ещё лучше есть. Причём парные:

Название — Эльфийские парные мечи Две Сестры.
Класс предмета — уникальный.
Характеристики:
+ 50 к силе.
+ 50 к интеллекту.
+ 50 к ловкости.
+ 50 к выносливости
+ 50 физический урон.
+ 50 магический урон.
— 10 % к весу при ношении.
— 25 % к весу во время боя.
Вероятность нанесения критического удара + 10%

Дополнительные характеристики:

Заточка — вечная.

Скорость выхватывания — мгновенно.

Безопасность — полная (невозможно случайно порезаться или что-либо испортить, ножны не требуются).

Маскировка — истинный класс предмета виден только обладателям "божественного зрения".

Сохранность — после смерти предмет возрождается вместе с владельцем (внимание! Не действительно без привязки!).

Ограничения:

Только для эльфов.

Только зачем они мне? Даже с такими эпическими характеристиками. И так мечами обвешан, словно ёлка. Тем более что внешне очень похожи на катаны, а я их недолюбливаю. Всё равно пусть остаются, есть не просят. Похоже, шутка про коллекцию мечей стала воплощаться в жизнь. Стоп! У них ведь нет ограничения по уровню! Привык, что мне это неважно, и перестал обращать внимание. Но есть одна большая разница. У этих я смогу использовать характеристики в полной мере прямо сейчас. Только надо ли? И дело тут вовсе не в расовом ограничении, уж его-то я должен обойти. Однако ни к кому не привязанные уникальные клинки дорогого стоят. И это тоже нужно иметь в виду. А я сам? Мне и того, что есть, за глаза хватит.

Пока разглядывал клинки, пришло сообщение в личку. Думал, от Оксаны, но оказалось нет. Всё тот же Зуляба.

— "Верни клинки Две Сестры! Вообще всё верни, но мечи в первую очередь! Они принадлежат не мне и даже не клану Свирепые Горцы, а организации. Ты хоть представляешь, что тебе за такую кражу будет?"

Ну вот, опять угрозы. Настроение сразу улучшилось. Что будет, я не представлял, но подозревал нечто очень плохое. Причём не укравшему, а потерявшему. Теперь из принципа себе оставлю, даже если никогда не буду пользоваться. Ну а теоретическое наказание лично мне, каким бы оно ни было — ерунда. Не потому, что не будет вообще, а потому, что после всего сделанного уже не имеет никакого значения. Одним проступком с точки зрения местной мафии больше, одним меньше, какая разница?

Естественно, отвечать я не стал. Что там есть в сумке, ещё

досмотреть не успел. Вернулась Оксана с активированными свитками. Три штуки мне и оборотням. Сама она прыгала к своему питомцу, а Аймриэль вообще без всяких свитков, за любым из нас.

Остальные трофеи разобрали уже на новом месте. Ничего уникального или эпического больше не нашлось. Да никто и не ждал, что у случайного игрока такими вещами будет забита вся сумка. Но кое-что полезное имелось. Например…

Нет, я определённо поспешил, заявив, что там не было ничего уникального. Даже странно, что бандит Зуляба не потребовал вернуть в первую очередь именно это. Или данный предмет его, а клинки действительно мафии и за их утерю ждут серьёзные неприятности? Скорей всего.

На вид это был чехол, в каких обычно носят спальные мешки или палатки. На самом деле ею и являлось. Только палатки бывают очень разными. Одну на самый маленький рюкзак нацепил сверху и иди, а для другой автомобильный прицеп нужен. Эта как раз относилась к последним. Или скорее являлась чем-то вроде рыцарского шатра со всеми удобствами.

Название — шатёр странствующего паладина.
Класс — редкий.
Вместительность — 2 рыцаря, 2 оруженосца, 20 слуг.
Защита — малая крепость (1 час).

Как шатёр предмет, конечно, интересный, но не более того. Спать и на свежем воздухе можно, особенно в игре. Но как крепость… Пусть всего час, но можно спокойно отсидеться практически против любого врага. Или скорее не "всего", а "целый" час. И это вполне надёжно. Правда, вовсе не из-за абсолютной неприступности. Выгоднее просто подождать, чем пытаться штурмовать. По времени вряд ли получится быстрее, и ресурсы, которые неизбежно будут потрачены, сэкономишь. Поэтому без всякого сомнения оставляю. И по прямому назначению пользоваться можно. Походные кровати, очаг и всё прочее в комплекте.

Потом пошла очередь кошелька. Оказался весьма приличным для своего уровня:

Название — Кошелёк Надёжный.
Класс предмета — редкий.
Уровень — 50 (ограничения по уровням

отсутствуют)

Особые характеристики:

Вероятность выпадения денег — 0%

Вероятность кражи денег — 0%

Вероятность утери Денег — 0%

Все кроме богов не могут видеть содержимое кошелька.

Забавно получается. Деньги потерять или лишиться их при краже или выпадении нельзя, а сам кошелёк, несмотря на всю его надёжность, отобрать могут. Но на данный момент меня больше интересовало содержимое. Пять тысяч семьсот золотых. Неплохо. Непредвиденная трата на свитки возвращения полностью компенсирована, и ещё много осталось. Теперь долго сможем их покупать за деньги, любезно предоставленные бандитами. Справедливо, особенно если учесть, что от них же и бежим.

Так же переложил в пространственный карман остальные трофеи, которые самостоятельно собрал и навьючил на себя Оксанин кентавр. А ещё на форумах пишут, что кентавры — петы с сомнительной полезностью. Да для привидения просто незаменим. Сам собрал, сам отвёз, сам, если нужно, продал.

Глава 14

Зря я думал, что, прыгнув на тысячу километров в сторону от начального пути, стали недосягаемы для местной мафии. Уже через два дня нас опять нашли. Причём, как и в прошлый раз, ждали, немного опередив. Но почему-то отряд был той же численности, что и раньше. Да и по уровням вроде такой же. Хотя нет, одно отличие точно было. Кроме нашего старого знакомого Зулябы, там присутствовал ещё один игрок. Хоббит, который на хоббита был совершенно не похож, с какой стороны ни посмотри.

Имя — Хоббит Из Шира (игрок).
Раса — человек.
Класс — светлый паладин.
Уровень — 68.
Клан — Свирепые Горцы.

Вполне логично, однажды проигравшему, да ещё и потерявшему ценное клановое имущество, не доверили командовать во второй раз. Всё остальное было нелогичным. Почему та же численность? Ведь один раз мы их уже сделали. И почему не нападают сразу, а опять затеяли переговоры, где угрозы и рассказы о том, как хорошо в их мафии, присутствуют примерно в равной степени? Мне это сразу не понравилось. Бандиты и вообще преступники в большинстве своём умом не блещут. Да что там говорить, тупые, как американцы. Но их главари должны хоть что-то соображать. Поэтому сразу заподозрил ловушку, рассчитанную на то, что жертва, попав в привычную схему, будет действовать по стандарту.

А вот фиг вам! Мы, к счастью, не успели расслабиться. Додумались даже разработать новую тактику поведения. Если в прошлый раз главным было нанести противнику наибольший экономический ущерб, уничтожив как можно больше подчинённых НПСов, то сейчас наоборот. Нет, ущерба никто не отменял, но сначала гасить игроков, и только потом добивать непись. Естественно, если противник будет по силам. Если нет, то действуем по старой схеме, только на опережение. Ещё я провёл ревизию своих магических способностей. Нахватал классов целую кучу. Некоторые даже успел неплохо прокачать. А какой результат? Правильно, почти никакого.

Даже смешно вспомнить. Самое главное и первое —

заморозка. Не скрою, в той пещере поначалу оказалась весьма полезной, чуть ли не вундервафлей на все случаи жизни. Ага, именно такой и была, но исключительно против пауков. А дальше самое бестолковое заклинание из всех. Теперь выяснил, что не такое уж и бесполезное, если с ростом уровней брать новые версии, чего до недавнего времени даже не думал делать. После сотого уровня вообще чем-то суперубойным станет. Правда, на тех уровнях вообще всё, включая щелбан по лбу, таким становится.

Потом удар светом, с помощью которого охотился на привидений. Всё поначалу было неплохо, даже очень хорошо, но кончились привидения, и пропал интерес. Даже не задумался, что на следующих уровнях его же можно и против зомби применять, и против живых. Парализовать не парализует, но ослепить на время сможет.

Да что там говорить, если даже целительство не прокачивал! Казалось бы, уж его-то время от времени использовать приходится, так почему бы не развивать по максимуму? Ан нет. Тупо перекачиваю ману в жизнь и только.

В общем, было над чем подумать и что усовершенствовать. Даже без поиска новых заклинаний. Но и их игнорировать ни в коем случае не следовало. Как, впрочем, и распыляться. Поэтому кроме поднятия до возможного максимума и переброски десятка из скопившихся очков характеристик в ману ограничился классикой. Щит от магии, огненный шар и ледяное копьё. И вот представилась возможность всё это испытать.

Но обо всём по порядку. Сначала Оксана прыгнула на максимальное расстояние в сторону, чтобы высадить свой дубок, потом вернулась с Аймриэль, но не в гущу предстоящего боя, а на безопасную дистанцию для стрельбы из лука. Можно было начинать.

Координация боя — самое тонкое место. Поэтому эльфийка выстрелила по готовности в нового игрока. Сразу же после этого или скорее практически в тот же момент суккуба напала на нашего старого знакомого Зулябу. Два мифриловых наконечника, один на стреле, другой на хвосте, сделали своё дело. Минус два игрока. Быстро и чётко. Трупов, которые можно обобрать до нитки, не осталось, оба отправились на перерождение, но никто особо и не рассчитывал, что опять сработает уникальнейшая характеристика. В любом случае зря мы раньше этих артефактов не учитывали. Но после первой удачи грех не использовать.

Осталось добить НПСов. Не то что раз плюнуть, но с этой стороны я неожиданностей не предвидел. Эльфийка продолжала стрелять из лука, суккуба, паук, кентавр и два оборотня в

звериной форме бросились на врага, а я выпустил пару гномьих големов и последовал за ними. Победа осталась за нами. Причём без потерь. Даже жизни никто не потерял больше половины.

Но это не всё. Я хоть и не использовал заранее приготовленных огненного шара и ледяного копья (просто забыл про них), зато прошло успешное испытание ещё одно новшество. Мы действовали, объединившись в группу. Я, Оксана, Аймриэль, Рур и Рия. Как раз за день до этого, скорее шутки ради, предложил сначала эльфийке, а потом и оборотням объединиться, раз уж мы всё равно вместе идём. И совершенно неожиданно получилось, хотя этот сервис рассчитан только на игроков.

В результате за победу над отрядом из двух десятков воинов нам накапало четыре тысячи восемьсот семьдесят одно очко опыта. Делим не на пять, а на восемь. И эльфийка, и оба оборотня считали, что участвовавшие в бою суккуба, кентавр и паук должны получить равные доли вне зависимости от того, входят они формально в группу или нет. Получилось по шестьсот восемь на каждого.

Оксана перекинула свою долю энту, в результате чего он получил сразу два уровня, подскочив до девятого. Всё, дальше такого быстрого роста не предвидится. Второй питомец привидения тоже на месте не остался и взял восемнадцатый уровень. Кроме того подросла и Аймриэль. Теперь она была девятнадцатой. И когда только успела набраться опыта?

Остальные остались на своих уровнях. А я, как уже говорил, хоть и готовил новые заклинания в бою, так ничем и не воспользовался. Зато потом усовершенствованным целительством, всем потери восстановил.

И вовремя! Ловушка точно была. Сзади подоспел второй отряд. Не задержись они, нам пришлось бы плохо, а так повторили предыдущий сценарий. Правда, с небольшой вариацией. Не знаю, что меня заставило так поступить, но вместо пары гномьих големов использовал только одного, плюс своего собственного, того, который запускался осколком алтаря. Может тому виной предчувствие, а может оказавшаяся рядом груда подходящих камней. Однако что сделано, то сделано. И это оказалось весьма кстати.

Мы опять победили. Даже с ещё более разгромным счётом, чем в первый раз. Ещё бы, учитывая уровень второго голема. Только и враг успел применить амулет-камнедробилку. Гномий голем рассыпался на не подлежащий восстановлению щебень. Зато другому хоть бы что. Или не совсем. У меня сложилось такое впечатление, что его сильно разозлили. Громил врагов не

равнодушно, как обычно, а с каким-то особым остервенением. Ну а я почти в полигонных условиях испытал огненный шар и ледяное копьё. Первый получился не очень, а вторым снесло НПСу больше двух третей жизни, только успевай добивать.

Второй бой принёс каждому на полсотни очков больше, чем первый. Разделили их так же, как и в прошлый раз. Тут моя Рыжик получила следующий девятнадцатый уровень, а пауку до двадцатого не хватило буквально самой малости. Ну и Энт, соответственно, подрос до десятого. Собранные трофеи не окупали потерю одного голема. Очень скверно получилось. Покопавшись в щебне, я нашёл уцелевший кристалл. Хоть что-то. Вдруг получится восстановить.

За следующие трое суток на наш след выходили ещё дважды. Оба раза отбились и даже подняли больше чем по тысяче опыта каждый, некоторые с получением уровней (все кроме меня, Оксаны и Рыжика), но и потери росли. Я лишился ещё одного гномьего голема. Истратил почти все свитки и эликсиры. Чуть безвозвратно не потеряли Рура и Рию. И у неё, и у него под конец оставалось что-то около процента жизни. Оборотень вообще стал превращаться в человека, что говорило о начале конца. Едва успели откачать.

Если и дальше так пойдёт, то не мы вымотаем врага экономически, а он нас. У организации в этом смысле все преимущества перед одиночками. Не то чтобы я этого не понимал с самого начала. Просто надеялся, что сочтут слишком убыточным и отвяжутся. Но нет, намерены идти до конца, не считаясь с потерями.

— Надо что-то делать! — заявил на очередном привале я.

Мудрая мысль. Все с нею согласились. Только ответа на вопрос, что именно, не было ни у кого. Постоянным нападениям подвергался не только наш маленький отряд. Мафия неоднократно штурмовала крепость Борина. Пока безуспешно. Вернее, они думали, что наносят гномам колоссальный ущерб, разрушая големов, поэтому пока особо не спешили. Однако амулеты-камнедробилки разрушали лишь каменные статуи, не вредя управляющим кристаллам. Мастера успели наклепать новых тел впрок, создавая у противника иллюзию, что тот постепенно побеждает. Навестившая эльфийскую рощу Оксана сообщила, что и там было ещё два нападения. Пока отбились без проблем, но с каждым разом это делать всё труднее. Странно, а я от главного участника никаких очков опыта не получал. Выходит, и этот зомби полностью вышел из-под моего подчинения.

Что делать, мы так и не придумали. Но решили пока произвести стратегическое отступление на заранее выбранные

позиции. Или, говоря по-простому, сбежать в том направлении, которое враг станет проверять в самую последнюю очередь. То есть обратно. Потратили четыре свитка возвращения и оказались у эльфов в роще. Там нас приняли вполне радушно. Сейчас ушастые не откажутся ни от какого подкрепления, даже если это будут орки или зомби.

Что интересно, наш манёвр подействовал. То есть разведка у врага не всевидящая. Правда, это длилось до следующего нападения на рощу. Наше участие в её обороне очень наглядно показало, где нужно искать. Зато я правильно предположил, что камнедробилку против эльфов никто не потащит. Так и вышло. Использовал последнего гномьего голема на полную катушку.

Но в любом случае это была всего лишь оборона. Либо врагу надоест, либо рано или поздно он одолеет нас измором. Складывалось такое впечатление, что потери в НПСах бандитов вообще не волнуют. Сколько мы ни думали, решение проблемы не находилось.

— Хоть бери и сам нападай на главную штаб-квартиру клана Свирепые Горцы, — однажды предложил я.

На меня посмотрели как на дурака. Хотя нет, как на бессмертного. Что сразу подтвердило заявление королевы:

— Такой сумасшедший план мог придумать только кто-то из бессмертных. Вам-то что? Либо получится, либо возродитесь для новой попытки. Нам такое не подходит, даже при теперешней безрадостной перспективе.

Конечно же, королева рощи была права. Но идея мне всё равно понравилась. Особенно её часть, касающаяся бессмертных. Ведь игроки могут быть и наёмниками. Правда, удовольствие это совсем не дешёвое, а с деньгами у меня прямо скажем, не очень. Нет, кое-что есть, но этого на свитки возвращения едва хватит. Ладно, не едва, а на приличное время. И что потом? В любом случае нанять больше чем на день даже маленький отряд не получится. Но почему платить должны именно мы?

Озвучил идею перед эльфами и гномами. Принципиальных возражений она не вызвала. Только и у них с наличными было не очень. Находясь на территории, где деньги тратить не на что, и копить их особо не будешь. Да и с ценностями у двух только что появившихся кланов было не очень. Самим не хватало буквально всего.

Однако, как уже сказал, идея мне понравилась, и я начал активно думать над способами её осуществления. И, конечно, придумал. В первую очередь отправил сообщение Борину. Согласятся ли его пенсионеры производить артефакты и просто редкие вещи воюющим на нашей стороне наёмникам? Тот после

совсем короткой паузы ответил, что из материалов заказчика, любой предмет, который можно изготовить менее чем за час. Ага. Учитывая, сколько они потратили на мифриловые наконечники, действительно практически любой.

И у меня на примете имелся кое-кто, кому такие условия придутся по вкусу. Вообще-то и большинству игроков, не входящих в топ, понравиться. Но увы, я с тем большинством лично не знаком. Написал сообщение в личку и тут же получил ответ. Договорились о встрече в трактире "У пьяного менестреля".

И уже вскоре Оксана перенесла их на главную поляну эльфийской рощи. Колючка с Заносой ничуть не удивились. Опытных игроков вообще трудно чем-то удивить и тем более потрясти. Вот мне и представился случай проверить. Повернулся к Аймриэль и заявил:

— Хвастайся!

Совсем и не понадобилось объяснять, чем именно. Эльфийка достала свою драгоценную стрелу и продемонстрировала колючим сестричкам. Ага. Так я и думал! Обе выпали в осадок и пребывали там какое-то время. Когда на лицах появилось хоть сколько-то осмысленное выражение, его можно было описать фразой: кого нужно убить?! Причём распространялась эта готовность не только на виртуал, но и на реал.

Да, аппетит приходит во время еды. К своим эпическим лукам Заноза с Колючкой уже привыкли и подумывают о подходящих боеприпасах. А тут я, такой, весь в белом (или чёрном, не важно). И ещё сёстры не сомневались, что им предложат возможность заполучить такие же стрелы. Не похвастать же, в самом деле, я их сюда пригласил, да ещё потратил вовсе не дешёвые свитки возвращения.

— Ну так что нужно делать? — наконец озвучила вопрос Колючка, не дождавшись первых слов от меня.

— Сейчас тут идёт война, — начал я. — У проигрывающей стороны денег нет, поэтому за службу они готовы расплачиваться некоторыми предметами.

Сёстры переглянулись. Они явно не поняли, в чём тут юмор. Да за деньги, полученные от продажи такой стрелы, целую армию нанять можно. Хоть НПСов, хоть игроков. Или топовый клан, который не откажется иметь такой артефакт у себя в закромах. Не дожидаясь, пока мне всё это выскажут, продолжил:

— Предметов у них тоже нет. Но есть мастера, готовые изготовить почти всё что угодно с почти любыми свойствами.

— Слишком щедрое предложение, — заключила Колючка.

— В чём подвох? — спросила Заноза.

— Ни в чём, — честно признался я. — Но производятся

предметы исключительно из материалов заказчика. Например, из одного куска мифриловой руды получилось два наконечника.

— А где второй?

— Рыжик, — позвал я. — Хватит притворяться, что ты тут случайно мимо проходишь. Можешь тоже хвастаться.

Суккуба действительно всё это время крутилась рядом, ища повод продемонстрировать, что настоящий наконечник именно у неё.

— Видите дополнительные свойства? — рассказывал я, когда сёстры рассматривали второй артефакт. — К руде можно добавлять любые ингредиенты, вроде чешуи, когтей или клыков дракона.

— Это будет долго, — заявила Колючка. — Редкие ингредиенты потому и называются редкими, что на дороге не валяются. Но трудней всего достать мифрил или его руду.

Потом сёстры озвучили цену на свободном рынке. Я офигел. Руда оказалась дешевле их луков, но не намного. В любом случае купить такое Занозе и Колючке было не по карману. Оставалось искать квесты или локации с шансом получения такой добычи. Не то чтобы невозможно, но как минимум очень долго.

— В том-то и проблема, — предупредил я. — Времени может не оказаться.

— Я знала, что тут не один подвох, — сразу ответила Заноза.

— Что ещё? — спросила сестра.

— Так я уже говорил. Война. Поэтому и нужны наёмники. Причём прямо сейчас. Мастера могут и не дожить до того времени, когда вы добудете мифрил.

— В чём проблема? — не поняла Колючка. — Погибнут, восстановятся при перезагрузке локации. Заключим новый договор с их копиями.

— Вы не поняли, где находитесь, — усмехнулся я. — Это покинутые земли, а мастера — беглые НПСы. Если умрут, то это навсегда. Никаких копий не будет.

Сёстры задумались, а я занялся агитацией:

— Кроме мифриловых наконечников гномы могут наковать ещё много чего из более доступных материалов прямо сейчас. Только успевай тащить сырьё и участвуй в обороне крепости. А на мифрил вы с ними бессрочный договор заключите. Как только добудете, так вам сразу и сделают.

Долго уговаривать не пришлось. Сёстры не собирались отказываться даже от призрачного шанса на уникальные наконечники. Тем более что кроме журавля в небе имелась и жирная синица в руках. Сделанные на заказ добротные доспехи и другая амуниция с максимальными для своего уровня

характеристиками. Согласились, никуда не делись. Ещё пообещали поискать среди знакомых желающих наняться на тех же условиях.

Оксана отправилась к гномам. Туда двухкилометровыми прыжками, обратно одним скачком. Нашла там рядышком место на одинокой, неприступной и, что самое главное, на фиг никому не нужной скале. Высадила там своего энта на временно-постоянной основе. Теперь могла в любой момент перемещаться между этими двумя точками.

Занозу с Колючкой переправили к гномам. Эльфы в роще предпочли бы оставить таких союзников у себя. Пусть и полукровки, но зато с такими луками! Однако возражать не стали. Чем больший урон будет нанесён мафии в одном месте, тем меньше останется ресурсов в другом.

И, кстати, о свитках. Утекают как вода. Казалось бы, совсем недавно Оксана прыгала за ними и уже почти ничего не осталось. А стоят, прямо скажем, дорого. Никаких денег так путешествовать не напасёшься. Перебрасывать войско — тем более. И с этим тоже нужно что-то делать, пока не разорились.

Связался с Борином. Раз уж это наша общая война, пусть и гномы тоже вкладываются, потому что с эльфов взять пока нечего. Коротышки поскребли по сундукам и кое-что выделили. Несколько местных артефактов из личных запасов самого Борина, остальное уже новоделы производства двух пенсионеров. Вещи, как и всё у гномов, отличались солидными размерами и весом. Не то чтобы всё вместе, даже любой из самых лёгких предметов Оксана поднять не могла. Даже на секунду это было выше сил привидения её уровня. А раз так, то и прыгнуть с предметом тоже не могла.

Вот тут-то пет-кентавр и показал свою главную полезную черту. Гномы навьючили на него два небольших, но тяжёлых сундука. Оксана отозвала питомца, прыгнула в эльфийскую рощу и призвала опять. Всё получилось! Нет, мы и раньше этот эксперимент проводили, но тогда и габариты, и масса груза были куда скромнее. Значит, всё, что способен нести на себе кентавр (даже несколько шагов), может переместить вместе с ним и привидение. Не задерживаясь, Оксана повторила операцию, прыгнув сразу в замок к клану МИФ.

Я ещё раз просмотрел свой совсем короткий список контактов. Выбрал Торина. С этим гномом мы не только пещеру-ловушку проходили, но и ставки делали. Я тогда очень неплохо заработал. Он тоже, хотя намного меньше. Поосторожничал, потом жалел.

Моим предложением Торин заинтересовался. Правда, сразу

предупредил, что их старая группа давно распалась. С Клифом и Лилей он ещё иногда контактировал, а Гудвин куда-то исчез. Не в смысле пропал с концами, а всё больше магией занимается.

— "Но у меня теперь другая группа", — отписался старый знакомый. — "Все гномы. Подойдут?"

— "Гномы — это хорошо", — ответил я. — "Подойдут даже лучше, чем все остальные. Но ты всё равно с Клифом и Лилей свяжись. Вдруг тоже согласятся".

Торин пообещал, и мы назначили на вечер встречу в "Пьяном менестреле", куда должна была прийти Оксана. Как раз успеет свитками закупиться. Она успела даже раньше. Но сначала прибыла в рощу, причём не одна, а в сопровождении Игоря. Ага, знаем, разведка и особые поручения клана. Тот, кстати, успел на один уровень подрасти и был теперь сто второго. Клан МИФ очень заинтересовался предложенным товаром. Были готовы приобретать такие либо аналогичные вещи в неограниченных количествах. С неограниченными я их разочаровал, почти честно признался, мол, всё, что было, то и наскребли. Но перспективы есть.

— А эти перспективы случайно не имеют отношения к предстоящему штурму? — спросил он.

— С чего ты взял? — удивился я.

— А зачем вам тогда такое количество свитков с двойной печатью? Наводит, знаешь ли, на определённые воспоминания.

— Идеи вообще-то есть, — не стал врать я. — И трофеи подобные тем, которыми мы расплатились за свитки возвращения, в случае успеха, могут быть с очень большой долей вероятности. Или совсем другие, но тоже правилами Эвриворлда не всегда предусмотренные. Только…

— Что только? Договаривай, раз начал.

Однако договорить мне не дали. Эльфы подняли тревогу. На рощу опять напали. На этот раз сразу с трёх сторон. Очень кстати мы тут оказались. Как и Игорь. Страж Древа взял на себя самую крупную группу, а эльфы разделились на два маленьких отряда. К одному присоединился я, мои петы, Аймриэль и пара оборотней. Игорь тоже в стороне не остался и побежал со вторым. Игрок уровня сто плюс лишним в бою никогда не будет. Врагам не повезло. Они рассчитывали на уже разведанные силы эльфийской рощи, а тут…

Как бывает неожиданное нападение, так бывает неожиданная оборона. Второе — штука ничуть не более приятная. Вообще-то благодаря Стражу Древа эльфы справились бы и без нас. Только он не может находиться сразу в нескольких местах, поэтому без потерь точно не обошлось бы. Последовал сбор небогатых

трофеев и подсчёт очков-характеристик. Группа у нас осталась прежней, поэтому и раздел шёл по старой схеме. Только количество было вдвое меньше, чем в схватке до этого. Нападавших куда больше, но и оборонялись не мы одни.

Потом я рассказал представителю клана МИФ о наших пока предварительных планах и вообще о ситуации, в которую попали. То, что он услышал, ему почему-то не понравилось. С чего бы это? Я, наоборот, считал, что сразу должны ухватиться за такую возможность. Разве что чуть поторговавшись для вида.

— Поправь, если я ошибаюсь, — без энтузиазма начал Игорь. — Есть два только что образовавшихся слабых клана. Гномий — Большая Кувалда и эльфийский, вообще без названия. Так?

— Так, — согласился я, пока не понимая, куда он клонит.

— Не так! — влезла Силиэль.

— То есть? — не поняли мы оба.

— У эльфов вообще нет кланов, — стала объяснять королева. — Наш народ живёт рощами или лесами. И название у нас есть. Роща — Старый Пень.

— Красивое, — только осталось сказать мне.

— И, что самое главное, подходящее, — согласился Игорь. — Но мы отклонились от темы. Два новых образования вступили в конфликт с очень сильным кланом, который в свою очередь является частью союза, контролирующего что-то около половины континента, размерами чуть меньше Евразии. Так?

Я кивнул в ответ.

— И ты предлагаешь клану МИФ ввязаться в эту войну?

— Вообще-то я ничего не предлагал. Ты сам заинтересовался. Но если вопрос стоит именно под таким углом, то да, предлагаю.

Собеседник поднял брови, показывая своё недоумение.

— Ты хочешь знать, где мы сейчас? — спросил у него.

— В эльфийской роще с красивым поэтическим названием "Старый Пень", — усмехнулся он. — Если же заглянуть в карту Эвриворлда, то в довольно крупной локации, именуемой Северным континентом.

— Географически верно, юридически нет, — усмехнулся ему в ответ. — Мы вообще не в Эвриворлде.

— То есть как?!

— Это потерянные земли.

— Ааа…

Если честно, он меня удивил. И не только он. Сначала Колючка с Занозой не поняли, куда попали. Но они ладно, не обязаны в подобных вещах разбираться, однако Игорь, занимая такую должность в далеко не последнем клане и получив в руки

определённые артефакты, просто был обязан сопоставить.

Или я почему-то уверился, что раз все хоть что-то, да слышали о потерянных землях, следовательно, обязаны знать, что тут и как. На самом деле, похоже, это не так. Админы свою работу знают и на этот раз выполнили её на отлично. Слухов ходит много и самых разнообразнейших, точной же или хотя бы приблизительной информацией не обладает никто. Пришлось объяснять, что кланы в потерянных землях сильно отличаются от кланов на остальной территории Эвриворлда.

— Тут они состоят в основном из НПСов.

— Ну и что? — опять удивил меня Игорь. — Во всём Эвриворлде таких тоже хватает. Существуют с самого запуска, чтобы можно было полноценно играть, даже если ты зарегистрировался первым и кроме тебя тут никого нет. Какое-то время они даже игроков принимали.

Это для меня было новостью. Моя репутация крутого торговца информацией постоянно натыкается на незнание элементарных вещей. Ну да ладно, задаём следующий вопрос:

— И что будет, если такой клан перебить и захватить их замок?

— Ничего. Возродятся, как в любой локации, и выкинут тебя. Недвижимое имущество таких кланов захвату не подлежит. Все об этом знают.

Последние слова были неприкрытым намёком в мой адрес. Ну что ж, и у меня есть ответ:

— Зато не все знают, что в потерянных землях дела обстоят самую малость, но очень сильно иначе. Здешние кланы никогда не создавались администрацией в виде эталона или устоев общества, а самоорганизовывались. И состоят в основном из НПСов, часть которых беглые, а часть вообще глюки, возникающие из-за сбоев в системе. Но и те и другие умирают один раз и навсегда. Так что в уничтоженном клане возродится только верхушка, состоящая из игроков. Если они там вообще являются верхушкой, что совсем не факт. Вполне могут быть и рядовыми членами, тогда даже клан возродить, навербовав новых НПСов, не смогут.

Репутацию торговца информацией, которому доступны скрытые от других источники, я восстановил. Моё "незнание" общественных фактов теперь воспринималось как игра или манера вести беседу. Вот и прекрасно. Теперь любые мои ляпы собеседник сам себе объяснит и найдёт там скрытый смысл.

Узнав, как тут обстоят дела на самом деле, и услышав о моей идее штурма города, в котором обосновались Грозные Горцы, Игорь обещал поднять этот вопрос на совете клана. Сказал, что

сам лично ничего не обещает, но при этом дал прогноз, что ответ будет положительный. Так и оказалось. Уже к вечеру прибыли два отряда. В одном были члены клана МИФ, отыгрывающие эльфов, в другом — гномов. Понятно, что первые расквартировались в роще, вторые — в крепости. Теперь нам какое-то время ничего не угрожало. Кстати, среди гномов было куда больше мастеров, чем воинов. Они собирались за своё участие брать плату обучением ремёслам у двух старых НПСов.

Но это ближе к вечеру. А ещё днём Оксана была на встрече с Торином и привела его новую пятёрку. Теперь она вся состояла из гномов. Клиф и Лиля тоже пришли. И я на живом примере увидел, чем отличается обычный игрок, который качает персонажа, от такого, как я, который всякой ерундой занимается.

Торин — 31 уровень
Клиф — 29 уровень
Лиля — 33 уровень

То есть все меня заметно обогнали. И не только они, но и их петы. Причём как по уровням, так и по развитию. Лиля стартовала первой, и её паук отставал от хозяйки всего на десять уровней. К тому же от паука там осталась только нижняя часть. Вхняя половина принадлежала дроу.

— Когда успела? — спросил я.

Естественно, меня этот вопрос интересовал. И, кстати, не только меня. Рыжик крутилась рядом и рассматривала обоих пауков-кентавров-дроу.

— На двадцать первом уровне, — пожала плечами девушка. — Разве ты не читал?

— Нет, — честно признался я.

— Ах, да, тебе же без надобности. А как твоя суккуба?

Признаваться в том, что на самом деле у меня два пета, просто невнимательно изучил инструкции, я не стал. Просто позвал Рыжика. Та каким-то невероятным образом осталась незамеченной, хотя находилась рядом и внимательно изучила двух паучих-дроу и большую чёрную кошку. Поняла, что значительно от них отстаёт, и слегка приуныла. Но потом быстро повеселела, когда начался разговор на тему: А мне, а у меня… Естественно, ни у кого из петов оружия, сопоставимого с её наконечником, не было.

И, кстати, Торин с Лилей почему-то сильно удивились таким разговорам. Они вообще считали псевдоразумных петов отличающимися от обычных только способностью отвечать на

вопросы, причём в основном в стиле да-нет.

Оксана нашла ещё одного иммигранта, пожелавшего поселиться в эльфийской роще. Но только не игрока, а НПСа сто двадцатого уровня. Это был тот самый мастер, который изготовил для неё амулет в виде жёлудя и обещал со временем полный комплект доспехов и оружия.

Любитель редкой древесины. Вот из-за неё и прибыл в рощу "Старый пень". К самому пню его никто бы не подпустил, но оказалось, мастера интересует совсем другое. Большая часть ствола Древа Жизни никуда не исчезла, а преспокойно лежала в овраге на окраине. Если не знать, то сразу и не догадаешься. Время засыпало это сокровище песком и старыми листьями, после чего посадило сверху траву и мох.

Что интересно, нашли клад, хранящийся в их роще, не сами эльфы, а Оксана. Собственно, клады она и искала, прокачивая соответствующее умение. Но обнаружила вместо золота огромный ствол. Вот к этому стволу и пожелал приложить руки мастер Квириалий. Королева не возражала. Правда, заранее обложила пятидесятипроцентным налогом все будущие изделия. Плюс обязала мастера в первую очередь производить артефакты и оружие для жителей рощи по специальным символическим ценам. Несмотря на грабительские условия, тот согласился и сразу переехал в рощу со всей семьёй. Правда, и лавку в городе Ариэле не бросил, а передал кому-то из дальних родственников.

Глава 15

В течение нескольких дней отбили ещё два штурма. Один на гномью крепость, второй на эльфийскую рощу. Оба были куда серьёзней всех предыдущих. Тут без помощи клана МИФ, скорей всего проиграли бы. А так ерунда. Игроки рвались в бой, не опасаясь смерти, и потом собирали основные трофеи. Лично мы только немного очков опыта и получили. Совсем мелочь. Разве что Рыжик сумела выделиться и при этом не погибнуть. Ей досталось больше полутысячи.

Наступило затишье. Не знаю, к чему готовилась мафия, но мы заканчивали планирование штурма их города. Что интересно, мифовцы на этот раз никого со стороны не приглашали. Явно хотели оставить все редкие трофеи за собой. Жадность — это, конечно, хорошее, благородное качество, но нам предстояло штурмовать не замок мелкого клана, а самый настоящий город. Тем более что секретный ключик к Грозным Шакалам у нас тогда имелся, а к Свирепым Горцам ничего такого не предвидится.

— И не потребуется, — заявил Игорь на очередном совещании.

— С чего ты так решил? — не понял я.

— Разведка хорошо поработала, — кивнул он на Оксану.

Ну вот, а мне никто не докладывал. Та действительно последние три дня почти не появлялась. А если и делала это, то для активизации очередной партии свитков. Работала с группой из клана МИФ. И вот настало время подводить итоги.

— В городе у Горцев действительно очень серьёзный замок, но рассчитывают они в основном не на крепость стен, а на свой авторитет, — начал доклад Игорь. — Большую часть дня они ворота вообще не закрывают. Да и ночью их особо не сторожат.

— И что, совсем никого не боятся? Я думал, у них там конкуренция.

— На первый взгляд так и есть, — кивнул докладчик. — Казалось бы, глупо, учитывая, что там у них есть ещё несколько кланов поменьше, которые являются прямыми конкурентами. По отдельности любой послабее будет, но объединившись, точно задавят. Но это на первый взгляд. На деле все являются членами одной организации. Вроде как и грызутся между собой, но в городской черте никаких конфликтов.

— Да, на союзников можно не рассчитывать, — сделал вывод я. — Придётся драться со всем городом сразу.

Эта информация не совпадала с полученной от поднятого зомби, но не верить разведке у меня не было никаких оснований.

Да и что может знать рядовой бандит? Не исключено, большая их часть вполне искренне считает остальные кланы именно врагами, а не союзниками.

— Всё так и есть, — продолжал Игорь. — За счёт этой слабости мы их и возьмём.

— Слабость?! — не поверил я.

— Именно! Привидение смогло проникнуть внутрь всех без исключения замков и крепостей. Ворота нараспашку — заходи не хочу. Никто не ждёт нападения. Конечно, увидев марширующие по улицам вражеские отряды, стража и тревогу поднимет, и отпор даст. Только отрядов не будет. Все переместятся сразу в ключевые точки. Одновременно!

Да, план был хорош. Рассчитан исключительно на непуганных идиотов, но всё равно хорош. И грех им не воспользоваться, если такие идиоты попались. И даже если не получится захватить, никто не запрещает попробовать повторить попытку на следующий день. Какой бы сильной ни была структура, её резервы не безграничны. А игроки будут возрождаться и приходить снова. И даже если клан МИФ махнёт рукой и не станет повторять операцию, решив удовлетвориться захваченными в первый день трофеями, ущерб бандитам они должны нанести знатный. От такого не скоро оправятся и хоть на время оставят нас в покое. А там видно будет. Но это именно на наиболее худший случай. На самом деле все настраивались именно на победу.

В операции участвовали только бессмертные. Да эльфы с гномами в бой и не рвались. Они собирались свои рощу и крепость охранять. Единственной недовольной была Аймриэль, желавшая последовать за мной, но я приказал остаться. Привидение будет слишком занято с активацией свитков и в случае чего вовремя не вытащит. Ещё оборотни немного поворчали, но эти скорее для порядка.

Дождавшись условленного времени, я сломал вторую печать свитка возвращения. Сразу призвал обоих петов, и только потом посмотрел, где оказался.

— К чертям кошачьим! — вырвалось у меня.

И было от чего. Оксана явно постаралась. Выбрала для меня не простое место, а сокровищницу. Как она вообще сумела сюда проникнуть, вот в чём вопрос? Однако сейчас не до поиска ответов. Да и без разницы. Нужно делать то, ради чего сюда попал. Хватать, что успею. Логика Оксаны была проста — по окончании штурма делим всю добычу поровну, но то, что успел взять в бою — твоё. Вот я и взял. Сразу сундук побольше. А чего мелочиться? В пространственный карман любой с одинаковым

успехом влезет.

Когда очнулся у себя на поляне, в ушах звенело, в глазах белело, в носу щипало, и во всех остальных отношениях чувствовал себя весьма хреново. Вообще-то, когда возрождаешься после смерти, ничего такого быть не должно. Наоборот, всё восстанавливается, и чувствуешь себя как заново рождённый, что по сути соответствует действительности. А тут на тебе. Такое впечатление, словно пропустили через мясорубку, потом ещё и фарш пожевали. И что это вообще было?

Подозрение о ловушке в сокровищнице подтвердилось. Убило сильным проклятием, оно же наложило мощный дебаф на сутки. Минус девяносто процентов ко всему. Да, теперь понятно. Именно от него у меня такое скверное самочувствие. А если так? Попробовал применить снятие проклятия. Помогло на самую малость. Минус восемьдесят один процент ко всему. Оно и понятно, ведь и на мои заклинания этот дебаф распространяется. Однако самое главное выяснил — его можно снять. Достал пару эликсиров и выпил. Жизнь и мана восстановились полностью, остальное осталось на минусе. Зато самочувствие тоже улучшилось.

Вторая попытка исцелиться самостоятельно была более успешной. Осталось минус сорок процентов. Уже хорошо. Ещё одна склянка эликсира на ману, и я полностью здоров. Теперь можно думать, что делать дальше.

> Внимание! Ваш питомец суккуба Рыжик убит.
> Невозможно призвать ближайшие 24 часа.

Ага, и думать надо быстрее. Камень возвращения я так и не бросил, что мне большой минус. Или плюс? Появился бы опять в сокровищнице и нарвался на повторное проклятие. Оно нам надо? Сильно подозреваю, что нет.

К счастью, свиток был не один, иначе пришлось бы тут куковать до окончания боя. Сломал вторую печать, уронил половинку камня возвращения сразу после перемещения и только потом осмотрелся. Я оказался на крыше какой-то башни. Компанию мне составляли четверо стрелков с арбалетами. Так увлеклись отстрелом кого-то внизу, что даже не заметили пополнения. Все четверо НПСы, значит, можно не опасаться нечаянно напасть на своих.

Первого убил одним ударом в спину, у второго выбил арбалет. На этом моё везение закончилось. Именно везение, ведь все были хоть немного, но выше меня уровнем. Третий успел

выхватить меч, и мы обменялись ударами. А четвёртый не стал заниматься ерундой и выстрелил в упор из арбалета.

Опять поляна! Дебаф? Ерунда, всего десять процентов. Не будем тратить эликсиры и время. Как и последний свиток возвращения. Опять материализовался на крыше. Ага, теперь номер с неожиданным нападением не прошёл. Двое продолжают стрельбу, а третий их охраняет. Тот самый, у которого я так удачно выбил арбалет. Слишком удачно, он улетел куда-то вниз. Поняв, что тут мне ничего не светит, потому что результат боя будет точно таким, как до этого, с той лишь разницей, что на этот раз я сам никого убить не смогу, швырнул половинку камня подальше и переместился до того, как в меня прилетели сразу два болта.

— Что за!!! — вырвалось у меня.

И темнота.

По-моему, я израсходовал весь запас удачи на сегодня. Да и печать Скриллы обновлять к ней в храм давно не заходил. Это было первыми мыслями, после того как опять очнулся у себя на поляне. Даже чертей кошачьих традиционно не помянул. А произошла банальная вещь — я убился, шмякнувшись о мостовую. Всё потому, что камень возвращения не успел её достичь, и я материализовался в полёте. Башня оказалась слишком высокой. С другой стороны, если бы ещё чуть задержался, всё равно бы убили, только из арбалетов. Правда, тогда не пришлось бы тратить последний свиток. Но был и плюс. Дебаф за последнюю смерть всего один процент. Ведь меня никто не убивал, просто сам дурак. Хотя за глупость надо бы куда больше.

Однако рацпредложение отправлять админам не стал, а активировал последний свиток. На этот раз оказался в какой-то крепости на момент её штурма. Наши выигрывали. Я материализовался не в гуще боя, а чуть сбоку. Это дало мне возможность ударить противнику во фланг и ускорить процесс. Больше не зевал и следил, чтобы половинка камня возвращения всегда была в деле. Использовал её активно в бою. Появиться, нанести удар, исчезнуть. Повторить. Меня самого на этом пару раз подловили, но раны были не опасные. Вошёл в ритм и компенсировал первые неудачи. Вскоре мы одержали победу. И не только в этой крепости. Взяли весь город.

— Ну вот, а некоторые сомневались, что получится, — обратился я к Игорю, когда его нашёл. — Быстро и почти без шума. Раз, два и город наш.

— Быстро?! — удивился он.

— Ну да.

— А ты на время смотрел?

Да. Не смотрел. Хотя и без всяких часов ясно, что сейчас хорошо за полдень, а начали мы рано утром. Выходит, возрождался у себя на поляне вовсе не через несколько минут после смерти, как казалось по субъективным ощущениям, а скорей всего, пребывал на том свете по максимуму.

Тут за это время много чего успело произойти. Поначалу всё шло строго по плану, и город был взят очень быстро. Вернее, все ключевые точки, что обычно то же самое. Однако союз мафиозных кланов оказался не формальным или чисто экономическим объединением. Помощь пришла и очень своевременно. Сначала из порталов начали выпрыгивать отряды быстрого реагирования, потом подтянулись и основные силы.

Равновесие постепенно нарушалось в пользу бандитов. Даже то, что местные были в основном из НПСов, мало помогало. Так можно было драться очень долго без каких либо результатов. И тогда кто-то додумался снимать с рабов ошейники и вооружать их трофейным оружием, которого вокруг валялось во множестве. Теперь чаша весов резко склонилась в нашу пользу. Сначала были захвачены и закрыты либо повреждены все три портала, а потом добиты остатки сопротивления. Город был наш. Осталось придумать, что с ним дальше делать.

Раздел трофеев предстоял позже, когда их соберут и подсчитают. А пока я решил разобраться с набранными очками характеристик. Восемнадцать тысяч нам с Оксаной на двоих как членам группы. Очень даже неплохо. Правда, моих личных там было совсем немного, как и добытого привидением. Чуть больше собрала суккуба, пока не нарвалась. Основной же вклад в общую копилку внёс паук. Они с Рыжиком вместе выбрались из сокровищницы, но рогатая бросилась в самую свалку, а паук ползал по потолкам в коридорах и нападал на зазевавшихся врагов. Сначала опутывал паутиной, а потом спокойно добивал.

Поскольку перечислить очки погибшему пету невозможно, Рыжик опять осталась ни с чем. Разделил свои девять тысяч пополам себе и пауку. Оксана свои целиком отдала энту и получила для себя лично только десять процентов бонуса. В результате тот подрос сразу до семнадцатого уровня. Кентавру, как и моей суккубе, не повезло.

В самый разгар сбора и сортировки трофеев нагрянула комиссия. Вообще-то это были парламентёры от союза мафиозных кланов. Только вели они себя так, словно не проиграли, а наоборот. Требовали всё вернуть, как было, и уплатить компенсацию. Тогда, может быть, не станут объявлять войну.

Сначала мы думали, что это речь вместо традиционного

приветствия. Своего рода дань традициям. А после неё последуют реальные предложения. Однако не последовали. Тройка игроков продолжала гнуть пальцы и сыпать угрозами. И администрация у них в кармане, и контрольный пакет акций Эвриворлда, и вообще потерянные земли Северного континента — центр вселенной. Когда эти придурки надоели, их просто прибили, после чего продолжили заниматься своими делами.

Почти сразу появился следующий парламентёр. Этот не угрожал и истерик не закатывал, однако и не предлагал ничего дельного. Говорил много, но ни о чём. Я даже не пытался к нему подходить на предмет оставьте нас в покое, и мы не будем захватывать ваши другие города. Всё равно бесполезно.

Вечером появился Игорь и сообщил пренеприятнейшее известие. Тот болтливый мужичок и был ревизором. Только не от мафии, а от администрации. Клану МИФ почти прямым текстом был предъявлен ультиматум. Чтобы в течение двадцати четырёх часов никого из их членов не было в потерянных землях. Причём время считалось не с момента объявления ультиматума, а с момента начала штурма города. То есть до утра. Иначе были обещаны большие неприятности.

Действия клана не нарушают никаких правил? Вот и прекрасно! Администрация тоже будет действовать исключительно в рамках правил. Кто-нибудь сомневается, что это помешает устроить весёлую жизнь клану, вплоть до его уничтожения?

Никто не сомневался, но мифовцы попытались поторговаться. Город захватить и удержать за собой они с самого начала не рассчитывали, поэтому его потеря — ерунда. Устроить там своё представительство считали вполне вероятным. И потеря базы, позволяющей наладить вывоз ценных артефактов — куда хуже.

Мифовцы попытались торговаться, налегая в первую очередь на нежелание нарушать правила. С кланом Большая Кувалда и с рощей Старый Пень заключены договора на охрану. Надо выполнять. Однако им просто заявили, что гномов и эльфов оставят в покое, поэтому и услуги по охране больше не требуются. Вот и тащил клан из города всё не прибитое гвоздями, стараясь вынести как можно больше до утра.

Мы в этот процесс не вмешивались. Заранее договорились, что делить добычу будем потом, в более спокойной обстановке. По поводу того, что могут надуть, я не переживал. Чем больше деньги, тем меньше чести. Эту формулу знают все. Однако мы и в первую очередь Оксана были им нужны. Особенно после того, как МИФу не удалось самому закрепиться в потерянных землях. Теперь вся возможная контрабанда только через привидение.

Поэтому мифовцы и настаивали, что к нам в охрану они тоже нанимались. В этом вопросе посредник не был столь однозначен. Вроде и пообещал, что мафия трогать не станет, но и добавил, мол, пока сами не нарвёмся. Особенно если не поселимся у тех же гномов или эльфов, а отправимся искать приключения.

Однако эту проблему предстояло решать позже, а сейчас дел и так хватало. Пока город под контролем клана МИФ, освободить как можно больше рабов. Вовсе не из благородных побуждений. В первую очередь искали гномов, желающих войти в клан Большая Кувалда, и эльфов, желающих поселиться в роще с красивым названием. Чем сильнее будут союзники, тем больше шансов выжить нам самим. И в любом случае будет куда отступать.

Борину в этом смысле повезло больше. И мастеров в подвалах хватало, и гномок в борделях. Ещё и многие из условно свободных гномов, проживавших в городе, решили переселиться на новое место. Большинство вместе с семьями. Да и рабы других рас тоже просились в первую очередь к гномам. Вернее не совсем так. Поселиться в эльфийской роще желающих тоже нашлось бы немало, только сами эльфы от этого были совершенно не в восторге и редко принимали чужих. Поэтому большинство полезных разумных оказалось у менее в этом смысле разборчивого Борина.

Силиэль такого богатого выбора не имела. Эльфийских мастеров в невольниках оказалось раз, два и всё. Основной, пусть и более многочисленный контингент поступал из борделей. В результате в роще сложилась демографическая обстановка с сильным перевесом в женскую сторону.

Классический вопрос, у какого племени больше шансов выжить? У того, в котором один воин и десять женщин, или у того, в котором десять воинов и одна женщина? Большинство отвечают на этот вопрос неправильно. Вне зависимости от того, как аргументируют и который из двух вариантов выбирают. Потому что правильный ответ звучит так: выживет племя, в котором десять воинов, одиннадцать женщин и один раб.

Однако роще Старый Пень сильно добавляло шансов наличие Древа и его стража. И отсутствие на протяжении многих дней пути в любую сторону других поселений, эльфийских или нет, неважно. Плюс ушастые, вне зависимости от пола, одинаково хорошо владеют луком, что опять же уравнивает шансы, добавляя количество воинов.

Кстати, о добровольцах, и прежде всего тех, которые отправлялись с семьями. Их могло быть очень мало, не найди мы способа настроить городские порталы прямо в гномью крепость и эльфийскую рощу. Это рабам особо терять нечего, а остальные

ещё задумались бы, стоит ли длинный и опасный путь перемены места жительства.

Пока я помогал освобождать рабов (снятие магического рабского ошейника прокачивало соответствующие умения), Оксана куда-то исчезла. Заявила, что по важным делам. Какие у неё могли появиться дела, я не очень представлял, но расспрашивать не стал. Решил, что сама обо всём расскажет.

Когда ультиматум истёк и все покинули город, названием которого я так и не поинтересовался, Оксана появилась в эльфийской роще не сразу. Мне её пришлось какое-то время подождать. Материализовавшись, сразу спросила:

— Ну как?

— Что как? — ответил я, разглядывая девушку.

Она повернулась, словно демонстрируя одежду, но я никаких обновок заметить не смог. Оксана не обиделась, а предложила обратить внимание на уровень. Тот действительно вырос на единицу и теперь был двадцать четвёртым.

— За что? — спросил я.

Вопрос действительно был важным. Привидению даже в группе тяжелее, чем остальным, собирать очки опыта, а уж в одиночку вообще полный завал. А если учесть, что она всё нажитое непосильным трудом сначала кентавру отдавала, а сейчас энту, то тем более.

— Как обычно, — улыбнулась Оксана. — За дерево.

— Ещё нашла кого-то из богов или, наконец, сама научилась?

— Ни то ни другое, — призналась девушка. — Но клан МИФ мне всё ещё должен. А конкретно друид с эльфийкой. Так что прорастили, где показала.

— Такие долги надо собирать очень осторожно, — предостерёг я. — Вдруг действительно понадобится, а тебе ответят, что рассчитались в прошлый раз.

— Знаю, — кивнула она. — Так же знаю свой лимит. И потом Великий Зелёный Дуб и Галадриэль с длинным номером сами рады помочь, потому что при этом неплохо прокачиваются. И это только во-первых.

— Ладно. Где хоть поставила? Надеюсь, не в разорённом городе?

— Нет, конечно! — воскликнула Оксана. — В горах, недалеко от крепости Борина. Раз уж они обосновались надолго, будет дополнительная база. И это, кстати, во-вторых. У клана МИФ появится возможность торговать с гномами через меня. Получается ещё серьёзный вопрос, кто кому за это деревце больше должен?

Тут я был с ней полностью согласен. База — это, несомненно,

и всегда хорошо. И не только в качестве места, куда можно сбежать и отсидеться. Ничуть не меньшее значение имеет канал возможной торговли. Но это всё на будущее. Во-первых, главный покупатель — клан МИФ — ещё не скоро переварит захваченную добычу, а во-вторых, у нас самих пока нет ничего интересного на продажу.

Кстати, о добыче. Пока мифовцы подсчитывают нашу долю, решили никуда не спешить, а переждать в эльфийской роще. Правда, сначала заглянули к гномам и заказал новые корпуса големам, взамен утраченных. Те сделали без вопросов, как вклад в общую победу. По сравнению с оригиналами эти были грубоваты на вид. Никакой красоты, резьбы и полированного камня. Не товар, а расходный материал, хорошо, если больше чем на один бой. Но всё функционировало ничуть не хуже, чем у изначально купленных. Успевай вовремя кристалл заряжать и под камнедробилку не подсовывай, будут служить вечно.

Когда мне пришло сообщение от Игоря о причитающейся сумме за трофеи, я не поверил. Перечитал ещё раз, потом пересчитал нули в цифре… С третьей попытки убедился, что мне не мерещится. Почти два миллиона золотых! Один миллион девятьсот восемьдесят одна тысяча семьсот. Если учесть, что в реале один игровой золотой равен одному евро, то после такого рейда можно больше не играть и не работать.

Правда, ни мне, ни Оксане возвращение в реал не светит, но всё равно более чем впечатляет. Хоть замок себе покупай и живи потихоньку. Если в потерянных землях такие вообще продаются. Надо будет поинтересоваться. А то пока ютимся в моём рыцарском шатре, поставленном на полянке в эльфийской роще. Вернее, вся команда ютится, а я… Но это неважно.

Правда, на данный момент тут это является чуть ли не хоромами. Новых переселенцев, или правильнее переселенок, оказалось неожиданно много, и пока не всех обеспечили жильём. Ушастые в лесу вообще, и в эльфийской роще в особенности, могут жить на любом дереве, но это вовсе не означает, что им это очень нравится. Большинство предпочитает куда более комфортные условия.

Но я отвлёкся. Кроме суммы в сообщении было ещё три приписки. Одна говорила, что эти деньги по предварительной оценке. Если захочу получить всё и сразу. Если подождать розничной продажи, можно получить больше. Во второй предупреждалось, чтобы особо не рассчитывал. Во-первых, это в любом случае будет нескоро, а во-вторых, вряд ли окончательная сумма сильно подскочит, потому что продаваться артефакты будут в первую очередь своим и соответственно по

внутриклановым ценам. А в третьей приписке нам предлагалось оставить любую часть денег на счету клана под проценты. Совсем небольшие, всего один с половиной. Зато покупка любых официальных товаров за эти деньги без комиссионных.

Да я особо и не рассчитывал на то, что сумма увеличится. И так получил куда больше, чем мог ожидать. Посоветовались с Оксаной и решили брать всё сразу. Сначала хотели оставить на нашем счету в клане только небольшую сумму на текущие расходы. Прежде всего на эликсиры и свитки. Но потом договорились на половину. Мало ли что, пусть деньги лежат в разных местах.

Глава 16

Покидали рощу тем же составом, что и не такое уж значительное время назад. Только теперь провожающих было куда больше. Если в прошлый раз основное внимание досталось молоденькой эльфийке Аймриэль, то теперь мне. Некоторые эльфийки подходили и дарили на прощание поцелуи. Это из тех, которых я лично освободил из рабства. И не только поцелуи, кстати. Вернее, сейчас именно их, а ночами до этого… Ведь мы провели в роще больше недели, и каждую ночь находилась эльфийка, желающая отблагодарить за своё спасение лично. В общем, о Старом Пне у меня остались исключительно положительные воспоминания.

Двинулись в том же направлении, что и раньше. Но идти однажды уже пройденным маршрутом не стали. Как и любым параллельным. Оксана проверенным способом проскакала на тысячу километров вперёд, активировала там свитки и вернулась. Запас был большой, поэтому, хоть сейчас непосредственной угрозы и не было, экономить не стали.

Кстати, об угрозах. Хотя обещания от местной мафии лично нам были весьма туманны, сам я не думал, что стоит чего-то опасаться. Во всяком случае, прямо сейчас и вообще в ближайшее время. Какой бы большой и бессмертной структурой ни была мафия, в последнем столкновении она понесла весьма значительные потери. Причём вся, а не только клан Свирепые Горцы.

В первую очередь потому, что, пытаясь отбить город, другие кланы всё присылали и присылали порталами подкрепления, пока их не перекрыли. В результате горцы вообще перестали существовать, а остальные значительно обескровлены. Им бы теперь город за собой удержать, а не распылять ресурсы, посылая отряды в никуда.

И это не единственная причина. Среди трофеев нашлась весьма интересная карта. Там был весь Северный Континент, каким он выглядел до катастрофы. В принципе ничего особенного. Карта местных аборигенов, каких много. Однако на этой были помечены разными цветами сферы влияния мафиозных кланов. Зуляба нам, мягко говоря, врал, когда говорил, что все потерянные земли ими контролируются. Треть — да. Ещё треть была в сфере большего или меньшего, но не абсолютного влияния. Остальные значились как не рекомендуемые к посещению или вообще откровенно враждебные.

Хуже, что подробнее всего эти изменения обозначались

именно на подконтрольных мафии территориях, а остальные были либо совсем чисты, либо, в лучшем случае, имели скупые значки "этот город населён", "этот город разрушен". Ну а земли, обозначенные опасными или нерекомендуемыми, никак дополнительно не комментировались. Вот и попробуй угадать, всем опасны или только представителям мафии? Но даже такая карта в нашем положении — огромная ценность. Теперь точно не придётся идти наобум.

Например, та территория, где мы сейчас находились, значилась как полностью принадлежащая кланам. С интересной пометкой: "больше никто не претендует". Вокруг были такие же. До вообще неподконтрольных далеко, зато чуть в стороне имеется спорный анклав. Вот туда мы для начала и направились.

Название королевства, которое там было в старые времена, читать не имело смысла. Город, стоящий на руинах его столицы, мог сохранить и старое имя. Дорисовывающий карту, похоже, предвидел такую логику и зачеркнул старое, чтобы написать сверху теперешнее — Новый Вашингтон. Явно игрок придумывал и явно американец.

Хозяева всегда позиционировали Эвриворлд как общемировую игру и старались избегать столь явно указывающих национальную принадлежность названий. Переводчики же были столь совершенны, что угадать, с кем имеешь дело, было практически невозможно. Разве что сам признается. Да и то никакой гарантии, что не соврал. По поведению? Тут игра и люди ведут себя совсем не так, как в реальной жизни. По разговорам? Ну, допустим, ругает твой собеседник Россию и восхваляет американскую демократию. И кто он? Нет, то, что лицо нетрадиционной сексуальной ориентации, и так понятно, но кто по национальности? С одинаковым успехом может быть и американцем, и русским интеллигентом, страдающим американофилией.

Однако в Эвриворлде конфликтов на национальной почве почти не было. Администрация гасила их на корню. Тут скорее игрок орк будет на полном серьёзе ненавидеть игрока-эльфа. Такое как раз не возбранялось. Только это всё в подавляющем большинстве локаций, которые контролирует администрация. В потерянных землях, похоже, дела обстоят несколько иначе. Нужно принять к сведению.

К славному городу Корк, носящему бесславное современное прозвище Новый Вашингтон, мы переместились с помощью свитков. Не на центральную площадь, понятно, и не прямо к городским воротам. Зачем лишний раз привлекать к себе внимание? Оксана нашла очень удобную полянку всего в

получасе ходьбы от города, туда и прыгнули. Место явно нравилось не только привидению. Многочисленные следы показывали, что поляна хоть и редко, но постоянно используется для стоянок и ночлегов. Зачем так близко от города? Скорей всего, в случае, если не получается добраться туда засветло.

Город встретил нас весьма внушительной стеной, сохранившей остатки былого величия. А также следы былых разрушений. Стену явно ремонтировали уже в наше время. И свежие заплаты её точно не украшали. Горожане лишь заделали дыры, не заботясь об архитектуре или эстетике. Зато ворота с башнями сохранились куда лучше, и ремонтировали их более аккуратно. Над воротами виднелась вырезанная из камня надпись: "Добро пожаловать в Корк". И её явно обновляли. Причём восстановили утраченные буквы старого названия, а не вырезали новое. Уже интересно. Значит, даже по этому вопросу у горожан нет единого мнения. За проход через ворота денег никто не брал. Но стража стояла. Всех записали в специальную "амбарную" книгу, а маг ещё на что-то проверил с помощью чар.

Зачем нам город? Но не вечно же скитаться по пустыням. Где-то и поселиться нужно. Тем более что после получения такой огромной суммы вопрос о пропитании и жилье ещё долго не будет стоять. Однако этот конкретный населённый пункт на такую роль в любом случае не подходил. В первую очередь потому, что мафия тут имеет какое-то влияние. Зато можно получить информацию о землях дальше на юго-востоке, которые на карте отмечены как не рекомендуемые к посещению.

Отправившаяся на разведку Оксана быстро вернулась с сообщением, что нашла подходящую гостиницу.

— Называется "Нейтральная", — закончила доклад девушка.

— Хотелось, чтобы это соответствовало действительности, — кивнул я.

— Скорей всего, соответствует, — заверила она. — Я на центральной площади и карту города нашла. Там вся территория поделена на сектора с надписями, каким кланом какой контролируется. "Нейтральная" находится на ничейном.

— Хорошо бы ту карту посмотреть.

— Увидишь. Всё равно придётся мимо идти.

И мы пошли. Карта города оказалась весьма полезна. Территория была поделена на пять примерно равных частей. Четыре клановых и одна ничейная. Последняя таковой явно являлась по договору, а не потому, что никто не позарился. Уж слишком там были лакомые объекты. Центральная площадь, городской совет, два базара, портальная плита и несколько постоялых дворов. Такое контролировать любой захочет, вот

никто и не пожелал уступить другому.

Ещё сразу стало понятно, который из кланов входит в мафию. Совсем не трудно сопоставить два названия — "Новый Вашингтон" и "Орлы Демократии". И то и другое в игровом мире звучит чужеродно. Хотя демократия так звучит вообще везде, кроме современного общества. Даже когда читаешь историю придумавшей данное извращение Древней Греции. Рабовладельцы и демократия. Хотя, с другой стороны, именно в рабовладельческих обществах оно лучше всего приживалось.

Однако меня куда-то не туда занесло. Самое последнее, чем я собирался заниматься — это устанавливать демократию в игровом мире меча и магии. Как и бороться с ней. Сама не приживётся. Там, где чётко просматривается уровень каждого, ни о каком фиктивном равенстве не может быть и речи.

Случайно так получилось или нет, но найденная Оксаной гостиница оказалась самой лучшей. И дорогой. Зато номера были больше похожи на мои апартаменты в трактире у Пьяного Менестреля, а не на пеналы, где можно оставить тело, выходя из игры. Да и не может быть таких пеналов в месте, в котором основное население состоит из полностью себя осознавших и живущих нормальной жизнью НПСов.

И, кстати, никому не нужных гостиниц тут тоже быть не должно. Это вам не игровая локация, в которой нарисуют всё, что надо для антуража. Тут сложившийся мирок, живущий по своим экономическим законам. Раз есть аж несколько гостиниц и постоялых дворов, значит, обязан быть постоянный поток путешественников, являющихся их клиентами. А следовательно, хозяева — потенциальный источник информации о мире вокруг.

Но в первую очередь после заселения мы поинтересовались обстановкой в самом городе. Естественный вопрос, да и персонал был не прочь поболтать. Она оказалась гораздо лучше, чем думалось. Клан Орлы Демократии был равен любому из трёх других лишь формально, а на деле являлся самым слабым. Сначала, когда мафия только обосновалась в Корке, занял один из секторов, выбив оттуда тогдашних хозяев, всё было наоборот. Самый сильный и многочисленный клан, претендующий на власть. В первое время кое-чего достигли, даже город почти переименовали. Но потом всё переменилось.

Другие кланы, почуяв опасность, объединились против общего врага. Никаких боевых действий не было, просто блокировали в городском совете любые начинания пришельцев. Потом от Орлов начали бежать к соседям НПСы. На все протесты те получали один ответ: Корк — вольный город, кто в каком клане хочет, в том и состоит. Через какое-то время у тех осталось

лишь пять бессмертных, пара десятков верных НПСов и рабы, которых держали ошейники. Последним время от времени удавалось сбежать. Протесты заканчивались тем же.

В Корке рабство не разрешалось, как, впрочем, и не запрещалось. Но любой беглый автоматически становился свободным. Добежал до специальной плиты на центральной площади, положил на неё ладонь и всё. Не просто свобода, но и гражданство, а таких обратно отлавливать уже не разрешалось. Не то чтобы в Корке все поголовно были противниками рабства. Но технологии ошейников не имели, а Орлы Демократии делиться не желали. Вот им и отвечали взаимностью. О чём, кстати, практически сразу предупредили всех наших петов, на которых распространялись те же правила. Но никто из них желания получать местное гражданство не изъявил.

В любом случае самое главное мы выяснили — влияние мафии в городе минимальное и тут можно задержаться на более долгий срок, собирая подробную информацию об окружающих территориях. Однако и бдительности терять никто не собирался. На ночь и сигнализацию в номерах поставили, и запоры проверили. Всё как положено. Рыжик вообще вызвалась добровольно дежурить, как она заявила, на всякий случай. Никто наш сон не потревожил. А утром недосчитались Аймриэль. Молодая эльфийка исчезла бесследно.

— Сама сбежала! — первой сделала вывод суккуба.

Ну, от неё ничего другого ждать и не стоило. Это при том, что вечером сама вызвалась охранять и упустила. На такую претензию спокойно ответила, что охраняла от атак извне, а не от побегов.

— А если её похитили? — всё же спросил я.

— Да кому эта ушастая нужна? — настаивала на своём суккуба.

Однако прав оказался я, а не ревнивая питомица. Нашла Аймриэль Оксана.

— Сидит в подвале замка Орлов, — сообщила она. — В рабском ошейнике. Её сейчас допрашивают на тему, что знает о нас.

Рыжик сначала хотела заявить, мол, что я говорила, но, услышав продолжение, заткнулась. И даже предложила сходить спасти. В смысле, она сама сходит и спасёт.

— От того, кто проник в номер мимо тебя же и не потревожил сигнализацию? Молчала бы лучше.

Отчитывать питомицу перестал, потому что до меня вдруг дошло одно несоответствие. О чём сразу спросил у Оксаны:

— А как ты в чужой замок проникла? Или с новым уровнем

теперь это для тебя не преграда?

— Тут немножко другие правила или законы, — пожала плечами она. — Теперь я могу прыгнуть к любой своей ветке, за какой бы преградой та ни находилась. Если, конечно, расстояние позволяет.

— Уже интересно. И как твоя ветка оказалась в замке у демократов? Неужели сами принесли и в удобном месте положили?

— Ага, сами, — заулыбалось привидение.

— То есть?

Взаимная ирония, конечно, штука хорошая, но я действительно не понимал.

— Оружие и вообще все вещи у похищенной эльфийки конфисковали, но там же в соседней комнате их сложили, — начала рассказывать Оксана.

— И? Что-то не припоминаю, чтобы Аймриэль всё время таскала с собой твою ветку.

— Ты плохо смотрел, — усмехнулось привидение. — Мы как-то прыгнули ко мне на поляну, и она выбрала себе подходящую ветку сухого дуба. Сделала стрелу. Теперь всегда при ней.

Должен был признать, что идея хорошая. Раз Оксана и Аймриэль часто телепортируются вместе, то такой маячок в экипировке эльфийки точно не будет лишним. Вдруг где-нибудь по пути отстанет? Легче получится искать потеряшку. Или, как в данном случае, похищенную. Но одна мысль всё-таки не давала мне покоя. Вот!

— Она что, и спит при луке и колчане? — спросил я. — Ведь не откуда-то с улицы похитили, а прямо из постели выкрали.

— Ага, спит, — тут же вставила суккуба. — Я сама видела.

Чувство вины у Рыжика из головы уже выветрилось. Теперь она опять была готова наговаривать на эльфийку, которую назначила своей главной конкуренткой. Правда, бежать спасать тоже не отказывалась.

Как именно спасать, я себе не представлял. С этим нужно было спешить, потому что, вытянув из Аймриэль всё ей известное, мафия может просто убить эльфийку. Даже наплевав на то, что в рабском ошейнике она стала ценным имуществом. Просто из мести или вредности.

С другой стороны, именно спешить нельзя ни в коем случае. Бежать штурмовать клановый замок всемером, по меньшей мере, глупо. Даже если учитывать, что мы можем туда попасть неожиданным для обитателей образом. Нужно иметь в виду, что не мы одни такие хитрые. Ведь кто-то сумел проникнуть в номер, похитить эльфийку и так же бесследно исчезнуть. Наверняка мог

и всех нас перебить, но по каким-то своим соображениям этого не сделал. И что мы сможем против такого противника на его территории? Только зачем сразу вступать в прямое столкновение? У меня появилась интересная мысль, которой стоило поделиться с Оксаной:

— А если…

— Нет, — не дала мне договорить она.

— Почему?

— Я пробовала. Пробраться невидимой могу прямо к Аймриэль. И телепортироваться хоть сюда, хоть к своему дубу. Но это не я тащу за собой эльфийку, а она следует за мной. И пока на ней ошейник, не сможет этого сделать. Или не захочет, что в принципе то же самое.

Таким образом, штурм откладывался. Тайное проникновение и похищение тоже. Оставалось идти к другим кланам и просить о помощи. Что ничего не гарантировало. И в результате ничего не дало. Все они были враждебны Орлам Демократии, но вражда бывает очень разной. От готовности вступить в драку по любому минимальному поводу и до мелких пакостей на городском совете. Увы, в славном городе Корке дела обстояли ближе ко второму варианту.

Всё, чего я добился от трёх официальных визитов — это гарантии нашей безопасности в случае успеха операции. Вне зависимости от того, какой при этом ущерб будет нанесён Орлам. Мало того, компенсация за попутный ущерб самому городу будет взиматься по минимальным тарифам. В случае провала то же самое. Нет, если попадёмся — наши проблемы, но если сумеем сбежать — те же условия, что и победителям, которых не судят. То есть кланы давали карт-бланш на любые действия, признавая, что мы находимся в своём праве. Но помощь оказывать не собирались.

Глава 17

Когда вернулся в гостиницу, меня там ждал сюрприз. Относительно приятный. К сожалению, не сбежавшая из плена Аймриэль. Было бы неплохо, но увы и ах. Зато появилось одной проблемой больше, даже несмотря на то, что победителей вроде как наказывать не принято.

Оставленная как раз в качестве наказания охранять пустой номер суккуба сбежала сама. И не куда-нибудь, а прямиком штурмовать замок Орлов Демократии. В одиночку. И что интересно, у неё получилось. Нет, ворота не вышибала и моё знамя на башню не поднимала (тем более что у меня его нет). Однако каким-то загадочным образом сумела найти брешь в охранном периметре и незаметно проникнуть внутрь.

Правда, это оказалось самым лёгким. Рыжик почему-то думала, что стоит попасть в замок, всё остальное само получится. Суккубу ждало большое разочарование. В подвалы, где держат пленницу, незаметно пробраться не смогла. К счастью, хватило ума не переть напролом, чтобы геройски погибнуть. Вместо этого обследовала доступные помещения, похватала, что плохо лежит, и покинула вражеский замок.

Рассказывала о своих приключениях, виновато опустив голову. На этот раз для разнообразия совершенно искренне считала, что не оправдала доверия и провалила задание, которое, между прочим, никто на неё не возлагал. Лично я так не считал. Сделала суккуба больше, чем можно было ожидать. Однако такие самоволки поощрять не стоит, поэтому и хвалить не собирался.

Похищенные ценности можно не считать, несмотря на то, что они не такие уж и маленькие. С десяток качественных эликсиров. Свитки, бижутерия с плюсами на разные характеристики. Вроде мелочи, но всё вместе тянуло как минимум на тысячу золотых. Куда важнее, что у неё чуть ли не получилось спереть у хозяев сам замок. Так оказалось, что он тоже плохо лежал.

Случайно попала в не запертую комнату управления. К тому же пустую. И сразу поняла, почему у неё всё так гладко получается. Самоуверенности Рыжику не занимать, но при этом далеко не дура. Сигнал о проникновении постороннего мигал, как положено, просто некому было его принять и поднять тревогу. В первую очередь погасила его. Получилось. Тогда попыталась перенять управление замком на себя. С этим ничего не вышло. Требовался пароль плюс личное подтверждение пяти игроков клана Орлы Демократии. Единственное, что смогла сделать без кодов доступа, это выписать себе статус гостя. А заодно и нам

всем.

Внимание! Ваш питомец Рыжик получает пятьсот очков опыта за успешное проникновение во враждебную крепость.

Внимание! Умение вашего питомца Рыжик Вор, заменено на Вор-диверсант.

Странно. Сам факт понятен и более чем радует. Странно другое. Почему системные сообщения я получаю только сейчас, а не в режиме реального времени, как было раньше. И ещё, в прошлый раз с меня требовали подтверждения для принятия петом умения. Сейчас ничего подобного, просто сообщили постфактум. И это ещё не всё. Суккуба набрала достаточно очков для получения двадцатого уровня. Тоже неплохо.

Однако о более актуальном на данный момент. Статус гостя в замке враждебного клана — это, конечно же, не золотой ключик, открывающий все двери. Зато позволяет проникнуть внутрь, не поднимая тревоги. Тоже немало. Всё равно не попадём незамеченными в подземелья, как это не получилось у суккубы? Ну и что? У меня в голове созрел план с ассиметричным ответом. Осталось теперь его осуществить, и тогда кое-кого ждёт большой сюрприз.

Проникали внутрь традиционным способом. Ночью и через стену. Вернее, это касалось в основном меня. Оксана, понятно, просто телепортировалась. Рыжик, Рур, Рия и паук перемахнули на счёт раз. Кентавра, как абсолютно не приспособленного к таким трюкам оставили патрулировать улицу, ведущую в сторону нейтрального сектора. Кентавра как абсолютно не приспособленного к таким трюкам оставили патрулировать улицу, ведущую в сторону нейтрального сектора. Вообще-то Оксана могла отозвать своего пета и потом снова призвать уже внутрь, но не стала этого делать. Если вдруг понадобится, то всегда успеет. А мне пришлось карабкаться самым традиционным способом. Не тратить же свиток ради прыжка через забор, в самом деле.

Привидение всё разведала первой и доложила. Аймриэль сидит в камере одна и с рабским ошейником. На предложение бежать никак не реагирует. Основная охрана на воротах и дверях в подземелье. И те и другие бдят. Всё это нас бы точно не остановило, но в самой камере Оксана обнаружила следы очень подозрительного заклятия.

— Уверена, это ловушка, — объявила она. — Стоит только

сунуться кому-то материальному, и сработает.

— Неужели они уверены, что мы полезем выручать и, что самое главное, сможем добраться до камер? — не поверил я.

— Тогда не ловушка, а предосторожность, — ответила Оксана. — В любом случае туда лезть нельзя.

— Тогда план "Б", — заявил я. — Собираем всё, что плохо лежит. Абсолютно всё, даже мусорные вёдра или что тут вместо них. Ни с кем в драки не ввязываемся и стараемся оставаться незаметными. Тихо пришли, тихо ушли с добычей. Точно так же, как прошлой ночью к нам.

Последнюю фразу я сказал специально для суккубы. По-хорошему её вообще лучше в гостинице оставить, но нельзя. Ещё сама приключения найдёт. Поскольку первой двигалась привидение в невидимом состоянии, проблем не возникло. Да и мои два плаща-невидимки оказались весьма кстати. Один одел сам, другой отдал Рыжику. Вообще-то она со стороны всегда выглядит, словно с плащом, накинутым на плечи. Это из-за крыльев. Теперь одно другому немного мешало. Но ничего, скрытность важнее. Две чёрные кошки в темноте тоже были малозаметны.

Мой план был предельно прост. Нельзя спасти эльфийку самим? Тогда надо попытаться её обменять. На что? Да на всё, что тут найдётся из плохо лежащего. То есть вообще на всё. Как правильно заметил один юморист, стоит у нас что-нибудь положить, как сразу находится тот, кто думает, что оно лежит не совсем хорошо.

Я заходил по очереди в пустые помещения и сбрасывал в пространственный карман всё, что не было прибито гвоздями. В основном, конечно, мебель. Но не только её. Статуя в нише? Берём! Её постамент? Тоже берём. Ну и что, что это всего лишь кусок гранита в виде куба в полметра высотой или обрезок мраморной колонны примерно с метр длиной? Главное, не оставить вообще ничего. Пускай потом враг гадает, что за бригада бесшумных горных троллей побывала у него в гостях? И на фига им гранитные и мраморные постаменты?

Замок у демократов оказался очень большим и малонаселённым. Работы хватило на всю ночь. Была идея посетить бараки с рабами и освободить всех, кто там есть. Но пришлось отказаться. Во-первых, исчезнет мистическая составляющая, а во-вторых, ошейники. Снимать-то я их научился, только эта операция требовала много маны. Освобожу десяток, или даже дюжину, а дальше что? Поэтому воздержался. Но к баракам мы всё же сходили. Я поснимал со всех трёх створки ворот. Идея мне показалась весьма забавной. Жаль, раньше в

голову не пришла, тогда бы и внутри замка аналогично поступил с дверями. Но возвращаться не стал.

Вот будет сюрприз хозяевам. Ни мебели в замке, ни содержимого пары оружеек, ни дверей в бараках, ни даже фонтана, что стоял посередине двора. Его чаша оказалась вырезанной из большой каменной плиты и просто положенной в выбранном месте. Вода тоже не по трубам подавалась, а циркулировала в замкнутой системе при помощи магии. Следовательно, представляла собой движимое имущество. К счастью, перебраться через крепостную стену со всем этим в пространственном кармане было ничуть не труднее, чем залезть вечером внутрь.

Когда шли через центральную площадь, мне пришла в голову интересная идея.

— Почему бы и нет? — произнёс вслух, доставая фонтан.

— Как будто тут всегда и стоял, — кивнула Оксана.

— Так и есть, но чего-то не хватает.

Сказав последнее, вытащил из кармана несколько статуй и расставил по кругу.

— Теперь самое то.

Закончив украшать площадь, вернулись в гостиницу.

Под утро город забурлил. Сначала обнаружили новую композицию на площади напротив совета. Некоторые опознали чашу фонтана и начали обсуждать, зачем это Орлам Демократии понадобилось. В том, что это неспроста, никто не сомневался. Даже НПСы, и те усвоили, что от демократов не стоит ждать ничего хорошего.

Потом проснулись сами мафиози и обнаружили, что их слегка, но очень сильно и основательно обокрали. Интересно было смотреть на их лица. Но из нас из всех могла это сделать только Оксана. Девушка не стала отказывать себе в удовольствии. Сначала в замке, а потом и на площади.

Я ещё раз убедился в том, что пространственный карман — невероятно полезная штука. Даже в качестве грузового транспорта можно использовать. Нашли Орлы свой фонтан, и что? Ладно, статуи обратно как-то перетащат, а саму чашу? Транспортировка столь массивного объекта будет серьёзной проблемой и в реальном мире, несмотря на всё богатство грузовой техники. А я взял просто в карман засунул, потом из него же вытащил, не пролив при этом ни капли воды. Остаётся надеяться, что тут не найдётся другого такого же ловкача.

Зря я надеялся. Мы пусть и в псевдосредневековье, но не в обычном, а фентазийно-игровом. У проблемы нашлось большое количество решений. От магических (достаточно сильный

высокоуровневый чародей может просто пролевитировать эту каменную чашу на нужное место) до грубой силы (пара горных троллей так же просто поднимут и унесут). А можно использовать что-то посередине. Например, маг накладывает заклинание, уменьшающее вес, после чего набегает толпа игроков и НПСов и утаскивает куда надо, толкая над землёй, словно скейтборд в фильме "Назад в будущее". Именно этим способом демократы и воспользовались. Только воду предварительно вычерпали.

Ещё у всех перечисленных методов и их вариаций было два серьёзных недостатка. Большая энергоёмкость. Маны или физической силы тратилось много и очень быстро. И, как следствие, малая дальность. Нет, можно и далеко, но тогда очень долго и очень дорого. У меня же таких ограничений не было. Любая масса, любое количество и при желании мгновенно порталом на любое расстояние. Хоть компанию по грузоперевозкам открывай. Только Скрилла меня не просто так предупреждала, чтобы не светил своим пространственным карманом. Да я и сам ничем подобным заниматься не собирался. Не лежит у меня душа к такому бизнесу.

С тем, что мафия не сможет забрать своё имущество с центральной площади, я просчитался. Бывает. Но даже в этом имелись свои плюсы. И так непонятный поступок стал ещё более загадочным. Пускай теперь гадают, кто, как и зачем? Вряд ли кому придёт в голову, что это был просто мимолётный каприз. Захотелось — сделал. Будут обязательно искать во всём скрытый смысл. Даже в том, как были расставлены статуи и почему из всех похищенных именно эти.

Вопрос "как?" нам всё-таки задали. Не бандиты, а представители других кланов, которые знали, что я собираюсь предпринять некоторые действия против Орлов Демократии. На что были пусть и очень вежливо, но посланы. Естественно, никто не обрадовался такому ответу. Но ничуть не менее естественно и то, что никто и не ожидал, будто мы возьмём и так просто поделимся своими секретами. Понятия коммерческой тайны ещё никто не отменял, а в игре оно порой приобретало запредельные и гипертрофированные формы.

В том, что в конкурирующих кланах у Отцов, в смысле, Орлов Демократии, есть свои шпионы, я ни на минуту не сомневался. Даже рассчитывал на это. И в самом деле, зачем зря тянуть время? Ведь всё равно поймут, кто именно их ограбил. Тогда уж чем быстрее, тем лучше. Кроме всего прочего и Аймриэль придётся куда меньше в подвале сидеть.

Так и получилось. Уже после обеда в гостиницу "Нейтральная" заявились парламентёры. Трое. Все игроки,

начиная с тридцатого уровня и выше. Только вели они себя далеко не как парламентеры или дипломаты. Вернее, двое вообще молчали, а говорил тот, у которого уровень выше.

Имя — Спайдермен 4557 (игрок).
Раса — человек.
Класс — Паладин светлых богов.
Уровень — 52.
Клан — Орлы Демократии.

Старший с ходу заявил:

— Вас предупреждали, что оставят в покое только до тех пор, пока сами не нарвётесь? Ну так вот, считайте перемирие закончено. Теперь пеняйте только на себя.

— Предупреждали, — спокойно ответил я. — И о запрете на ответные действия там ничего не было. Зря вы эльфийку у нас украли, теперь пеняйте на себя.

— У вас нет никаких доказательств! — сразу, как истинный американец, заявил оппонент. — Может её кто-то другой украл? Или сама сбежала?

— Какое совпадение! — обрадовался я. — У вас тоже нет никаких доказательств. Мало ли кто замок обокрасть мог? Или вообще статуям надоело стоять в пыльных коридорах, вот они и решили погулять. А заодно и фонтан с собой унесли. И вообще, если бы это были мы, то я бы точно мог сказать, в какой камере подземелий сейчас сидит наша эльфийка-НПС. Но поскольку это были не мы, то не буду говорить, что второй нижний уровень, третья камера направо.

Такого ответа они не ожидали. Почему-то привыкшие нагло себя вести с окружающими считают, что по отношению к ним самим так поступать нельзя.

— Чего вы хотите? — наконец спросил главарь.

— Ты не поверишь, ничего, — ответил я. — Не вернёте НПС, у вас каждую ночь статуи станут сбегать.

— Если она тебе так важна, то мы её просто убьём, — усмехнулся противник, думая, что нашел моё уязвимое место.

Он действительно нашёл. Только показывать этого нельзя ни в коем случае. Поэтому было необходимо играть выбранную роль до конца.

— Тут дело не в том, важна или не важна. Главное, не оставлять безнаказанными действия вроде ваших. Ну а та конкретная НПС, как её там? Вроде Амиэль или похоже. Да, признаю, она верна лично мне, что весьма удобно. Только за те

средства, которые предположительно появились у нас прошлой ночью, можно выкупить из рабства сотню эльфиек.

— Рабыни и проститутки верными не бывают, — усмехнулся собеседник. — Как в игре, так и в реальном мире. Можешь мне поверить, я в этом вопросе очень неплохо разбираюсь. Укрощёнными до такой степени, что не сбегут даже без ошейника, да, бывают. Но это вовсе не верность, а страх. И даже если какой проститутке удаётся выскочить замуж за миллионера, она остаётся тем, кем была, и готова предать в любой момент.

— Верю, — пожал плечами я. — Но ты не дослушал. Если потом выкупленных освободить из рабства, то две трети будут за это совершенно искренне благодарны, треть сама опять же совершенно добровольно захочет оказать услуги, чтобы расплатиться, а примерно десяток останутся со мной и будут верны не хуже, чем… Вспомнил! Аймриэль. Таким образом, и сам ничего не потеряю, и вам урок преподам.

Мне поверили. Если не в пропорции верных эльфиек, то в готовности отомстить. Потому что сами бы рабов отпускать не стали. Тем более из призрачной надежды, что какой-то процент проявит благодарность. Зато от мести не отказались бы. Уж этого у мафии не отнять. Мафия без мести — мелкие хулиганы.

— Ты кое-что не учёл, — ответил представитель Орлов Демократии.

Сделал он это после несколько затянувшейся паузы. Явно не обдумывал мои слова, а получал инструкции через личку.

— И что же?

— Честных столкновений больше не будет.

— Очень хорошо! — "обрадовался" я.

Чем сильно удивил оппонента. Тот вопросительно поднял бровь.

— "Честность" ваших предыдущих попыток сводилась либо к нападению заведомо превосходящими силами, либо к тайным ночным проникновениям. Если больше не будет ни того ни другого, я только за.

Такой трактовки вопроса никто не ожидал. Однако в осадок выпадать тоже не стали.

— Аккуратного ночного проникновения, с целью пригласить на откровенный разговор одного из ваших НПСов, больше не будет. Как тебе понравится, если в следующую ночь визитёр просто всех перережет? И в следующую. И опять.

Противник показал, что словами играть он тоже умеет. Хуже то, что угроза была более чем серьёзной. Подозреваю, если мы все останемся караулить ночь напролёт, это ничего не изменит. Однако и враг понятия не имеет, как мы вынесли почти весь

замок, никого не потревожив. Поэтому я мог совершенно спокойно обещать то же самое.

— Интересно, что твой подосланный убийца будет делать в пустом гостиничном номере? — с ленцой в голосе спросил я.

— Почему в пустом?

— Потому что мы в это время будем выносить из вашего замка всё, что не прибито гвоздями, вернее то, что осталось из неприбитого. Заодно вырежем всех, кто под руку попадётся, не делая разницы между игроками, рабами, НПСами и вообще… Как тебе такая перспектива? Вижу, что не нравится. Но, увы и ах, в эту игру могут играть обе стороны.

Парламентёры покинули гостиницу, так ничего и не добившись. Я вообще не понял, на что они рассчитывали, приходя без каких-либо предложений, а лишь с угрозами. Напугать? Извините, тот, кто тебя обчистил и не сбежал в тот же день, точно не побоится твоих угроз. К сожалению, те были вовсе не пустыми. В то время как мои — блеф в чистом виде.

Не то что бы у меня совсем не имелось никаких идей. Одна вообще смотрелась весьма перспективно. С наступлением темноты покинуть гостиницу и переночевать где-нибудь за пределами города. А с первыми лучами солнца опять вернуться и как ни в чём не бывало заказать завтрак. Проделать это, естественно, не пешком, а при помощи свитков возвращения. Дорого? Конечно. Но, учитывая, как щедро нас предыдущей ночью профинансировали Орлы, вполне можем себе позволить.

Зато заранее представляю себе вражеские рожи. Проникают они тайно к нам в номер, а там пусто. Вспоминают мои угрозы и несутся обратно в свой замок, а там тоже пусто. Вот пускай всю ночь и караулят воров, которых не будет. И место, кстати, удобное выбирать не нужно, оно уже есть. Та самая рощица за городом, в которой Оксана оставила своего энта. Дубок пустил корни и сейчас ничем от других деревьев не отличается. Зато привидение может к нему в любой момент переместиться. Там, кстати, и полянка удобная есть. В общем, хороший план придумал. Такой даже не одну, а несколько ночей к ряду может проскочить.

Однако осуществить его так и не было суждено. К нам в номер пожаловал ещё один гость.

Имя — Чёрный Дракон (игрок).
Раса — человек.
Класс — паладин светлых богов.
Уровень — 61.

Клан — Клыки Дракона.

Интересный персонаж, колоритный. Весь из себя в чёрных доспехах, плохо сочетающихся с классом паладина светлых богов. Кстати, что-то они ко мне зачастили. Скоро плюнуть будет некуда, чтобы в паладина не попасть. Зато доспехи посетителя прекрасно гармонировали с названием клана. Особенно если учесть гравировку и прочие излишества, точно не добавляющие прочности броне. Хотя кто его знает? Может, и добавляют. Мы всё-таки в игровом мире. На груди висел медальон в виде клыка. Не исключено, что и в самом деле драконьего. Но наиболее интересно то, что в славном городе Корке не было клана под названием Клыки Дракона. О чём я и сказал посетителю после взаимных приветствий.

— Не совсем так, — ответил тот. — Клан есть, но, увы, не имеет своей территории в городе. Мы даже в городском совете представителя держим, только голос у него лишь совещательный. А вот раньше…

Я сразу предупредил, что не очень склонен выслушивать истории о былой славе. Поэтому если они имеют отношение к делу, то лучше рассказать максимально сокращённый вариант, а если нет, то вообще воздержаться. Чёрный Дракон не обиделся и не возражал. Когда-то сектор, сейчас занимаемый Орлами, принадлежал Клыкам. Но клан постигло несколько серьёзных неудач. И, в самый неподходящий момент, пришлые устроили штурм. Не просто захватили чужую собственность, но проделали это безупречно, с соблюдением всех правил. Поэтому получили не только приличную крепость, но и взяли под контроль весь сектор города, который раньше входил в сферу влияния драконьих клыков. Те удержали лишь совещательный голос в совете и небольшую башню за городскими стенами.

Шло время, Клыки Дракона восстановили силы, а Орлы Демократии, наоборот, ослабели. Клан нашего посетителя несколько раз предпринимал попытки вернуть утерянную собственность, но всегда неудачно. К чужакам всякий раз успевала подойти помощь союзников. Городской совет по каждому случаю выносил решение о том, что это не по правилам, но обычно этим и ограничивался. Только однажды перевёл незначительную часть территории из-под влияния Орлов в нейтральный сектор. Но тем, похоже, было плевать, тот пустырь всё равно никому и даром не нужен.

И вдруг в городе появляется странная компания, сумевшая болезненно щёлкнуть по клюву Орлам. Драконьи Клыки увидели

в этом свой шанс и предложили совместный штурм.

— Интересно, — кивнул я. — Только у меня два вопроса.

— Каких?

— Если дело всегда заканчивалось прибытием подкреплений, то с чего ты решил, что на этот раз будет иначе?

— Потому что подкрепление к Орлам прибывают вовсе не мгновенно. Оба раза мы успевали прорваться в сам замок, но взять под контроль камень управления — нет. Даже близко к донжону не подбирались. Вы же каким-то образом проникаете внутрь вообще без шума. Если начнём сразу со штурма донжона, то все шансы на победу. А возьмём под контроль камень управления, сразу заблокируем портал. И всё, подкреплений больше не будет. А тем, которые будут, самим придётся штурмовать замок по общим правилам.

— Понятно, хороший план, — согласился я. — Если, конечно, у вас есть силы на его осуществление.

— Поверь, силы есть. Даже с избытком, — заверил меня Чёрный Дракон.

— Ладно, поверю. Тогда остаётся второй вопрос, нам это зачем?

— Добыча, — как о чём-то само собой разумеющемся, объявил паладин. — Причём ваша доля будет повышенной, даже если сами не участвуете, а лишь откроете нам путь.

— И на фига?

Тот меня явно не понял.

— Зачем нам остатки добычи, если и так этой ночью вынесли из замка всё, что не было прибито гвоздями?

К такой постановке вопроса он готов не был. Заявил, что требуется проконсультироваться с главой клана.

— Разве нам сам факт снижения влияния мафии в этом городе не выгоден? — удивлённо спросила Оксана, когда посетитель ушёл.

— Конечно, выгоден, — согласился я. — Только почему бы не выторговать что-нибудь посущественнее, раз уж появилась такая возможность. В конце концов, это не мы к ним, а они к нам обратились.

Такую позицию она оспаривать не собиралась. Улетела проследить за потенциальным партнёром, раз наше участие — вопрос практически решённый и дело лишь в цене. Отсутствовала недолго. Вернулась за мгновенье до следующего посетителя.

Имя — Тихий Лист (НПС).
Раса — эльф-полукровка.

Класс — вор.
Уровень — 24.
Клан — Клыки Дракона.

Это был всего лишь посыльный. Он брался незаметно сопроводить меня в башню клана для обстоятельных переговоров. Вообще-то Оксана могла это сделать куда более эффективно, но не стал возражать.

Вор провёл меня кривыми улочками, где никто не попадался на пути. Словно это был совсем другой, вымерший город. Направлялись мы при этом вовсе не к воротам. Пройдя очередным зигзагом, упёрлись прямо в стену. Это был тупик. Однако проводник, не сбавляя скорости, нырнул в щель между стеной и прилепленным к ней домиком. У меня так же быстро не получилось. Лаз оказался слишком узким. Однако протиснулся. Дальше стало посвободнее. Наружу выбрались из дыры в берегу высохшего рва. До башни добирались уже не скрываясь.

Раньше та являлась частью общих фортификаций и что-то прикрывала, но теперь осталась одна. Всё остальное разрушило время. И отчасти местные жители. Правда, последние пытались не только разрушить, но и наоборот. Клан Клыки Дракона как мог восстановил башню и даже начал возводить вокруг некое подобие стены.

Как только меня провели внутрь башни, рядом сразу материализовалась Оксана. На привидение покосились, но возражать никто не стал. Главой клана оказался не игрок, а НПС. Хрупкая миниатюрная белокурая девушка. Скорее альбинос, чем блондинка. Внешность абсолютно невинная, если не всматриваться в характеристики. Заодно стало ясно, откуда у клана такое название.

Имя — Белый Клык (НПС).
Раса — Дракон.
Класс — небесный воин.
Уровень — 97.
Клан — Клыки Дракона.

Если сказать, что я удивился, значит сильно преуменьшить. Зачем им вообще нужны какие-то союзники, при таком-то предводителе?

— Потому что наш бывший замок лучше всего защищён именно от атаки драконов, — ответила девушка, словно прочтя

мои мысли.

Последнее вряд ли являлось расовым талантом, просто всё, что я в этот момент думал, было написано у меня на лице большими буквами. Любой бы додумался. Я сам, кстати, тоже кое о чём догадался.

— И кто эту защиту построил?

— Я, — развела руками Белый Клык.

Мол, так получилось. Потом сразу спросила:

— Чего вы хотите за доставку нашего отряда или хотя бы меня одной внутрь стен замка?

— А что вы имеете предложить? — задал традиционный вопрос я.

— От того, что мы предлагали, ты уже отказался, — ответила дракона. — Но при этом пришёл на переговоры, значит, всё-таки чего-то хочешь.

— Если честно, сам пока не знаю. Хотелось бы иметь безопасное место, в которое всегда можно вернуться.

— Если замок и часть города будут наши, мы такое место гарантируем, — сразу ответила глава клана.

— Гарантии — это, конечно, хорошо, — кивнул я. — Но как мы сюда будем попадать, если поселимся в другом городе или вообще на другом конце континента?

— Через наш портал, — словно о чём-то само собой разумеющемся, ответила глава клана.

Информация о порталах оказалась довольно интересной. Администрация игры заблокировала все порталы, находящиеся в потерянных землях. Только вскоре выяснилось, что такая блокировка не вечна, и даже не долговременна. Местные жители умудрялись довольно быстро восстанавливать транспортную сеть и пользоваться ею. Бесплатно!

Последнее слово оказалось решающим. Воистину волшебное слово. После нескольких неудачных попыток запретить администрация, наоборот, разрешила, введя плату за пользование. Причём была она куда меньше, чем в обычных локациях Эвриворлда.

Система пользования получилась тоже несколько иной. Там, где действуют обычные правила, можно прийти в портальную контору, сказать, куда тебе надо, заплатить и быть отправленным. Даже если в точке назначения нет принимающего портала. Тут дела обстояли иначе. Никаких контор с обслуживающим персоналом из НПСов. Возле каждого портала есть контрольная каменная плита с выбитыми на ней цифрами и щелью для приёма монет. Если знаешь код принимающей точки, набирай, как на старом телефоне, опускай в щель деньги и проходи. Это если тебе

нужно в какой-нибудь общественный или ничейный портал. Если же в частный, то сначала дождись подтверждения с той стороны. Заблокированной осталась только возможность перемещаться из обычных территорий игры в потерянные и наоборот.

Белый Клык пообещала мне амулет, открывающий беспрепятственный проход через клановый портал. Щедрое предложение. Если не учитывать, что портал на данный момент принадлежит не Клыкам Дракона, а Орлам Демократии. Немного поторговавшись, я выбил для себя право на несколько зданий в секторе клана. Гостиница, мастерские и ещё что-нибудь. Не облагающихся клановым налогом, разумеется.

— Хорошо, — наконец согласилась НПС. — Только не рассчитывай, что мы потом будем их содержать. Не найдёшь кого там поставить в своё отсутствие — твои проблемы.

Я и не рассчитывал. Вернее, рассчитывал найти желающих, если получится отбить замок и сектор города у мафии.

Когда принципиальное согласие было достигнуто, начали обсуждать детали. Клыки хотели начать штурм этой же ночью. Мне такая идея не понравилась.

— Завтра утром, — предложил я. — Только не в самую рань, а чуть позже.

— Почему?

Естественный вопрос. И я с удовольствием на него ответил:

— Потому, что я уже пообещал Орлам, что этой ночью сам буду штурмовать их замок. Про то, что приду с друзьями, ничего не говорил.

— И зачем ты дал такое обещание? — удивилась белая дракона.

— Наверное, потому, что сами Орлы пообещали этой ночью ворваться к нам в гостиничный номер и всех там перебить. Потом следующей и следующей… Так до тех пор, пока я не верну украденное. Странные они какие-то. После таких угроз я скорее той же ночью город покину, чем буду что-то кому-то отдавать.

— Тем более неплохая причина попасть именно ближайшей ночью, — возразила собеседница. — Представь, их сильнейшие бойцы врываются в гостиницу, ещё часть караулит на городских воротах и нескольких других выходах из города, на тот случай, если вздумаешь сбежать, а остальные в это время на всякий случай ждут наготове в замке, чтобы отразить нападение. Только ждут они всего нескольких низкоуровневых бойцов, а получат целый клан.

— Тоже хороший план, — согласился я. — Но всё-таки выслушай мой. Мы, как обычно, ужинаем в гостиничном ресторане, после чего идём спать. Ночью в номер врываются

бандиты и никого там не находят, потому что на самом деле мы будем ночевать у вас в башне. Орлы Демократии всю ночь не спят, частью ожидая нападения, а частью пытаясь выловить нас на дорогах, ведущих из города. Скорей всего, не одни, а подтянув союзников. Утром, как ни в чём не бывало, мы спускаемся из своего номера в ресторан и заказываем завтрак. У врага в гостинице наверняка есть наблюдатель, который сообщит об этом руководству. Орлы расслабляются, отправляют подкрепления домой, и вообще чувствуют себя обманутыми. И именно в этот момент начинается штурм. Большая часть твоего клана идёт на приступ, а ты сама и несколько сильнейших воинов оказываются внутри. Дальше дело техники.

— Этот план действительно лучше, — признала дракона. — Ночные штурмы правилами города не запрещены, но результаты дневного в совете вообще никто не сможет оспорить. Да, так лучше. Остаётся один вопрос — как?

— У всех у нас в замке Орлов гостевой статус, — усмехнулся я.

— Как?!

Вопрос был более чем ожидаем. И я с удовольствием объяснил:

— Случайно. Сначала внутрь проникло привидение. Потом суккуба. У демократов, скажу я вам, дома такой же бардак, как и в головах. Если нагло не прёшь через ворота, то, скорей всего, и не заметят. Вы представьте, комната управления не заперта и в ней никто не дежурит. Правда, почти ничего сделать не получилось. Только выправили себе гостевой статус, став для системы своими.

Бывшая хозяйка замка не представляла. Но про статусы охотно объяснила. Если, уже находясь в замке, зайти в комнату управления, то действительно почти ничего не сделаешь. А если туда же ворваться во время штурма и положить руку на главный камень, то всё. Замок твой.

— Только ты до сих пор не ответил на главный вопрос — как? Как туда попадём мы? Ведь прежнего бардака уже не будет.

— С помощью свитков возвращения, — пожал плечами я.

— Дорого, — сразу сказала дракона.

Ну вот, похоже, в ней проснулось одно из основных расовых качеств — жадность.

— Не ты ли в самом начале разговора говорила, что достаточно переместить внутрь вражеской крепости тебя одну? А теперь вдруг дорого. Неужто на один свиток не наскребёте?

— Если бы было только дорого, — вздохнула она. — Их в свободной продаже практически не бывает. Не в свободной тоже.

А контрабанда — дело опасное и не быстрое. Те бессмертные, которые состоят в моём клане, по определённым причинам не могут так просто пойти и купить. Способы, конечно, есть, но к завтрашнему утру точно достать не успеем.

— И сколько такой свиток может стоить?

Когда Белый Клык ответила, я аж присвистнул. Ни фига себе! Да если открыть торговлю за полцены, миллионером стать можно. Тем более что надёжный канал у нас есть. Но пока можно союзников из собственных запасов обеспечить. Не бесплатно, конечно.

— Если я скажу, что знаю того, кто готов уступить некоторое количество свитков с двойной печатью за половину названной тобой цены, сколько ваш клан сможет купить?

— Все! — сразу ответила дракона, едва я успел закончить фразу.

— Эээ… не спеши. Это слишком большие деньги. Даже для богатого клана.

— Неужели свитков больше десятка? — удивлённо подняла бровь собеседница.

— Больше.

— Тогда двадцать… нет, тридцать.

— Так двадцать или тридцать?

Девушка задумалась, закусив губу. На её лице было видно, как жадность борется с жадностью.

— Двадцать пять, — приняла компромиссное решение она. — Нет! Всё-таки тридцать.

Теперь уже я вопросительно поднял бровь.

— Тридцать, — окончательно подтвердила Белый Клык.

Сделка состоялась. Большую часть суммы мне выплатили золотыми монетами, а остаток в основном серебром и даже медью. Явно наскребли последнее, что вообще было. Только о финансовом благополучии союзного клана я не переживал. Почему-то не сомневался, что в предстоящем штурме будут использованы далеко не все купленные свитки. Перепродав часть, Клыки Дракона сразу восстановят потери.

Зато как забавно было смотреть на дракону, когда я вернулся в гостиницу не пешком, а именно свитком, чтобы вечером тем же способом заявиться к ней в башню, но уже всей компанией.

Глава 18

Штурм прошёл строго по плану. Как я догадался за день до того, Белый Клык выдала привидению на активацию всего десять свитков.

— У нас в клане только четверо имеют достаточно высокий уровень, чтобы, не сильно рискуя, вступить в сражение в самом опасном месте, — пояснила она. — И ещё шесть бессмертных, которые ничем не рискуют.

Десять пусть и высокоуровневых бойцов против целого замка кажутся совсем не серьёзным аргументом. Но только на первый взгляд. Если в это время все защитники находятся на стенах и отражают начавшийся штурм, уже совсем другое дело. А если в самом замке с защитниками не густо, то тем более. Тут главное успеть до подхода подкреплений захватить комнату управления и заблокировать портал.

Лично у меня была другая задача. Я вместе с оборотнями переместился в подземелье замка. В тюремную его часть. Сразу выпустил петов и уронил половинку камня возвращения. Теперь можно было осмотреться. Я рассчитывал, что во время боя если и оставят охрану в тюрьме, то самую минимальную. Так и оказалось. Вообще никого. Правда, заперты были не только камеры, но и коридоры в нескольких местах перегораживались сплошными решётками. Однако проблемы нужно решать по мере их поступления. Сначала найти и освободить Аймриэль, потом думать, как выбираться. Это вовсе не беспечность или надежда на авось, а трезвый расчет. На крайний случай и свитками можно выбраться. Мы за последние дни потратили их так много, что ещё один комплект роли уже не играет.

Нужную камеру нашли очень быстро. Привидение просто проверила все, проникнув сквозь закрытые двери. Да и занята была лишь одна. Теперь предстояло угадать, что там за магическая ловушка и чем она грозит незапланированным посетителям?

Привидение могло беспрепятственно проникнуть в камеру и её покинуть. Также чувствовала защитные чары, которые на неё саму никак не реагировали. Но что они из себя представляют, ответить уже не могла.

— Тогда первым идти придётся мне, — заявил я. — В худшем случае очнусь в точке возрождения и вернусь.

— Через час, — вставила Оксана. — Но ты прав, другие варианты ещё хуже.

Дальше обсуждать не имело смысла, поэтому не стал ждать.

Дверь была заперта всего лишь на засов снаружи. Отодвинул его и шагнул внутрь.

Внимание! На вас наложено проклятие.
Запрет на телепортацию любыми средствами.
Время действия — 24 часа.

И сразу стало всё понятно. Мафия давно знает, что мы как-то телепортируемся, за счёт чего постоянно уходим. Вот и приняли меры предосторожности. Не удивлюсь, если вместе с проклятием сработала ещё и сигнализация. Ставь ловушку я, так бы и сделал. Однако Орлы Демократии точно не рассчитывали на штурм замка, поэтому можно особо не переживать и делать своё дело. Чем я и занялся, предупредив, чтобы больше никто внутрь не лез.

Только Аймриэль оказалась не единственной постоялицей камеры.

Имя — Смиринэ (НПС)
Раса — эльфийка.
Класс — шпионка.
Уровень — 22.

Тоже эльфийка, тоже НПС, тоже в рабском ошейнике и прикованная цепью к стене. У меня даже возникла мимолётная мысль, что таким образом Орлы Демократии пытаются подсунуть нам своего человека (или эльфа, не суть). Ага, и чтобы никто не догадался, выбрали шпионку. Это настолько же нужно быть неуверенным в надёжности своих стен и высокого мнения о нас, чтобы попытаться провернуть такую операцию? Отбросил глупые мысли и принялся освобождать пленниц. Естественно, начал с Аймриэль. Когда освободил Смиринэ, вместо благодарности услышал от неё обвинения:

— Так это всё из-за вас!

— Что из-за нас?

— Меня схватили, сюда посадили, ошейник надели, допрашивали.

— Вот так прямо первую попавшую эльфийку схватили на улице и потащили в подвал? — не поверил я.

— Ну, не совсем, — смутилась она. — Но всё равно из-за вас!

— Выяснять отношения сейчас не лучшее время и место, — вмешалась Оксана.

И действительно, не время и не место. Для начала желательно из тюрьмы выбраться. Или, наоборот, подождать? Наверху идёт бой, и подвалы сейчас самое безопасное место. Свои обязательства перед кланом Клыки Дракона мы и так уже выполнили. Идея в принципе хорошая, но тут подала голос Аймриэль:

— Где моя стрела?! И остальное оружие тоже.

Вообще-то правильнее было бы поставить приоритеты в другом порядке. Стрела в любом случае через сутки сама вернётся, а с луком такого не произойдёт. В пыточной камере, где раньше было брошено имущество пленниц, оказалось всё, кроме стрелы. Оксана попыталась переместиться к предмету, сделанному из ветви её дерева, и не смогла. Это означало, что стрелы нет ни в замке, ни в городе вообще

— Не переживай, — успокоил я эльфийку. — Вернётся к тебе твоя прелесть.

Не было никаких оснований сомневаться. Если привязанный меч вернулся к владельцу прямо из моего пространственного кармана, то и такой артефакт, как мифриловый наконечник, вернётся тем более, куда бы его мафия ни спрятала. Только жаль, что в предстоящем бою Аймриэль придётся обходиться обычными стрелами.

Правда, до этого боя ещё добраться надо, из многократно перегороженной решётками тюрьмы. А я ещё раз убедился, что клан Орлы Демократии собран из американцев. В США сидит народу больше, чем где-либо в мире, и они в вопросе разбираются не понаслышке.

Понятно, что у Оксаны со свободой передвижения проблем вообще никаких не было. Привидению стены, запертые двери и решётки не преграда. Она вообще и внутрь камня попасть может, только ничего там не увидит. Меня в принципе тоже не особо задержишь. Во всяком случае, это касалось решёток. Бросил половинку камня возвращения сквозь прутья и уже там. Хотя стоп! На мне же проклятие! Очень не вовремя. Или стоит проверить? Пьяный менестрель что-то говорил по поводу скрытых возможностей моего артефакта. Ещё большой вопрос, что имелось в виду под запретом на телепортацию любыми средствами? Вообще любыми, или любыми, известными системе?

Кинул, как и планировал, между прутьями половинку камня возвращения и вслед за ней переместился сам. Получилось! У остальных таких преимуществ не было. Тогда я решил пройтись вперёд в поисках рычага. Какого? Большого. Раз систему строили американцы, обязательно где-то должен быть большой рычаг, открывающий все решётки разом, как в кино. Смешно, но я его

нашёл. И не верь после этого Задорнову.

Однако кроме решёток тот рычаг ничего не открывал. Не так страшно, потому что немногие попавшиеся нам на пути двери оказались не заперты. Кроме последних, ведущих наружу. Серьёзная дверь, даже скорее маленькие ворота, которым как раз самое место запирать тюрьму. И замок под стать, такой с налёту не возьмёшь.

И тут, отстранив меня, вперёд вышла Смиринэ.

— Гномья работа, — усмехнулась эльфийка, осмотрев замок.

И совершенно неожиданно добавила:

— Примитив!

Странно. В Эвриворлде НПСы гномы и эльфы друг друга сильно недолюбливают. Как и в большинстве фэнтезийных миров, под которые, собственно, и стилизована игра. Но при этом признают друг за другом некоторые расовые таланты и первенство в определённых областях. И никогда его не оспаривают. А эта, так походя, обозвала примитивным серьёзный замок.

Я уже хотел предложить новенькой открыть дверь, раз она вся такая умная, но не успел. Эльфийка достала нечто похожее на отмычку, ткнула её в замочную скважину и с театральным жестом распахнула ворота. Одно могу сказать точно, настоящим ключом открывать пришлось бы дольше. Талант, однако. Тот, кто может вот так открыть замок, имеет полное право называть его примитивным.

Мы вышли во двор крепости. Почти всё уже кончилось. Во всяком случае, ожесточённого сражения нигде не наблюдалось. Драконьи Клыки неспешно додавливали отдельные очаги сопротивления. Меня такой вариант полностью устраивал. Сразу отправился в сторону рабских бараков. На них у меня имелись определённые планы. Тут очень важно принимать личное участие в освобождении, тогда обязательно прокачаешь репутацию. Аймриэль следовала за мной, как привязанная, оборотни и паук тоже не отставали. А суккуба воспользовалась моментом и "потерялась". Новенькая эльфийка исчезла даже раньше. Вот и хорошо, одной заботой меньше. Это я про эльфийку. С Рыжиком сразу и не угадаешь, очень даже может таких забот прибавить.

Рабов в бараках было не так уж много. Я успел поснимать все ошейники к тому времени, как замок был полностью взят под контроль и зачищен. Тем более что умение прокачивалось и у меня с каждым разом получалось всё быстрее. Когда подошла новая хозяйка крепости, её реакция в первый момент очень удивила.

— Ты! — воскликнула она, глядя на меня.

Не сразу понял, что на самом деле куда-то мне за спину. Обернулся. Там стояли успевшие вернуться Рыжик и Смиринэ. И хотя моя суккуба весьма хулиганиста и имеет склонность ввязываться во всякие авантюры, я как-то сразу понял, что дракона так бурно реагирует не на неё, а на эльфийку.

— Эта с тобой? — спросила Белый Клык, подтверждая мою догадку, указав пальцем на Смиринэ.

— Не совсем, — честно ответил я. — В данный конкретный момент вроде как и да. Но вообще нет.

— Тогда следи, чтобы никуда не залезла, — в категоричной форме приказала глава клана.

Ну вот, только этого мне и не хватало для полного счастья. Оглянулся ещё раз в надежде найти, на кого бы спихнуть эту заботу. И нашёл. Кивнул суккубе, мол, проследи. Та кивнула в ответ, соглашаясь. Не удивлюсь, если и до этого исчезала с той же целью. Ещё чего доброго запишется к этой эльфийке в ученицы по открыванию замков. Ну да ладно. Надеюсь, объединиться и натворить чего-нибудь вместе не успеют.

Позже выяснилось, что эта Смиринэ известная в городе личность. Успела отметиться в сокровищницах всех кланов, кроме Орлов Демократии. И на свою беду решила исправить столь досадное упущение именно в ту ночь, когда клан ждал нашего посещения. И, разумеется, попалась. Сначала эльфийку приняли за кого-то из нас. Потом, узнав, кто она такая, решили, что я её нанял. Долго допрашивали, пытаясь выведать страшные тайны, а она всё отрицала даже в рабском ошейнике. Клановцы поначалу решили, что он испортился, и попробовали другой. Ничего не изменилось. В невиновность всё равно никто не верил, и продолжали допрос, будучи уверенными, что это какое-то классовое умение шпионов.

И теперь освобождённая шпионка по этому поводу имела большие претензии вовсе не к схватившим её Орлам Демократии, а ко мне лично. Ведь раньше Смиринэ, несмотря ни на что, ни разу не задерживали и не сажали в подземелья. Та же дракона, Белый Клык, однажды буквально за руку поймала хитрую эльфийку у самого входа в клановую сокровищницу, но задержать не смогла, а тут…

Тот факт, что её не схватили повторно, только сочтя, будто она со мной, Смиринэ, похоже, не считала чем-то заслуживающим внимания. Нет, мне такая спутница даром не нужна, несмотря на все её таланты. Однако всё шло к тому, что как минимум до ближайшего населённого пункта нам придётся идти вместе. И тому было две причины.

Во-первых, в первый же момент не открестился от

сомнительной партнёрши и даже сказал, что она вроде как временно со мной. Неудобно как-то теперь отказываться. Даже не по отношению к ней, а к союзником. Получится, что я их обманул. Но если бы дело было только в этом… Во-вторых, Смиринэ, находясь в камере, подбадривала Аймриэль и обещала, что, когда сбежит, обязательно заберёт её с собой. И это были не пустые слова, обещание она собиралась сдержать.

Но имелся и явный минус. Моей суккубе вторая эльфийка, в отличие от первой, явно нравилась. Что тут плохого? Учитывая прошлое и репутацию, как бы не повлияла отрицательно. Хотя Рыжик и сама на кого хочешь повлияет.

Смиринэ сама была не в восторге от того, что придётся путешествовать с нами, чего не скрывала. И тоже по двум причинам. Во-первых, продолжала винить нас и почему-то меня лично в том, что попалась. Тот факт, что сначала Орлы Демократии похитили Аймриэль и только потом начали действовать мы, так что обвинение не по адресу, её не сильно убедил. Во-вторых, была сильно высокого мнения о себе и считала, что в отряде не нуждается.

— А не пойти ли тебе? — ответил я на эти "аргументы". — В смысле, в одиночку, раз такая умная.

Эльфийка слегка скривилась, но призналась, что в одиночку ей не подходит. Местные кланы её не трогают, пока она считается как бы с нами. Пойдёт одна — могут и погоню послать. Вернее, обязательно пошлют. При этом предупредила, что сопровождает нас исключительно до первого города, где её никто не знает и куда не распространяется влияние местных кланов. Ага, как будто её кто-нибудь собирался держать дольше. Будет плохо себя вести, куда раньше в шею прогоним.

Однако кроме слишком много о себе возомнившей ушастой у нас имелись проблемы, требующие куда более безотлагательного решения. И это не трофеи. Вернее, они тоже, но с ними было довольно просто, по причине немногочисленности и заранее сделанным договорённостям. Белый Клык честно отдала всё, что нам причиталось, хотя было видно, что её драконья натура противится такому поступку.

Кроме того, система начислила нашей группе приличное количество очков опыта. Получилось аж по тысяче каждому, включая петов и Аймриэль. Оксана на этот раз не стала ничего отдавать энту, кроме причитающегося бонуса в десять процентов. Дубок действительно подрос, и форсировать этот процесс не больше не имело смысла. Оставила свою тысячу себе и Орчику его. Да, кентавр тоже участвовал. Оксана его призвала сразу, как мы выбрались из подземелий.

Ещё была причитающаяся нам по договору часть городской территории. Большой постоялый двор Клыки отдали сразу. Считай, избавились от не слишком рентабельной собственности. Оно и понятно, учитывая, сколько такого рода заведений было в нейтральном секторе. Ещё одна гостиница вряд ли принесёт прибыль. Она и у Орлов простаивала. За особняк с красивым парком и мастерские пришлось поторговаться.

Зачем оно мне? А чтобы было куда пристроить навербованных НПСов. Ведь, пока другие добивали сопротивляющихся и шарили по закромам замка, я освобождал рабов. Лично. И теперь при их вербовке имел явное преимущество. Часть из них всё равно вступила в клан к Клыкам Дракона, часть осталась жить на их территории, занимаясь ремёслами и выплачивая налоги, а часть согласилась принести присягу мне лично. Вот для того, чтобы пристроить эту компанию, я выторговал гостиницу с прилегающими к ней особняком и мастерскими. С таким прицелом, чтобы всё это объединить в один квартал. Эльфийкам парк, гномам мастерские с кузней, людям гостиница.

Народу немного, поэтому места всем хватит. Тут даже скорее недостаток персонала, чем избыток. Но я и не рассчитываю, что мои новые служащие разовьют бурную хозяйственную деятельность и станут приносить серьёзную прибыль. Достаточно, чтобы убытков не несли. Зато теперь смогу возвращаться в славный город Корк не в качестве гостя клана Клыки Дракона, а как владелец недвижимости.

Плюс ещё и эксперимент. А стоит ли с этой недвижимостью вообще связываться. Вложил деньги, нанял управляющего и живи себе припеваючи, ни о чём не заботясь. В реале многие мечтают о таком варианте, но там это утопия чистой воды. Если не следишь за собственным бизнесом, то очень быстро лишишься или его, или прибыли. А как с этим делом в игре? Скорей всего, так же, но возможны и варианты. Вот и проверю, практически ничем не рискуя.

Последнюю ночь в городе я провёл в своём новом особняке посреди большого парка. Спальню со мной разделила одна из спасённых рабынь. Что характерно, опять эльфийка.

Имя — Ливиэль Маленький Листок.
Раса — эльфийка.
Класс — хранительница.
Уровень — 37.

Её и назначил управляющей всей своей собственностью. И вовсе не в награду за постельные утехи, как некоторые подумали. У Ливиэль был самый высокий уровень из согласившихся поступить ко мне на службу, плюс класс подходящий.

Глава 19

Покинули город на рассвете, в предыдущем составе плюс новая эльфийка. Смиринэ вела себя, мягко говоря, не лучшим образом. Сразу дала понять, что навязанными спутниками недовольна. И на фига нам такая нужна? Тем более если решим не идти пешком, а прыгнуть с помощью свитков. Прикажете и на неё тратить ценный ресурс? На полезную спутницу не жалко, а на такую нет ни малейшего желания. Гнать в шею, и дело с концом. О чём ей на первом же привале и сказал.

Реакция меня удивила. Ожидал чего угодно, только не этого. Крутая неуловимая шпионка, которую не смогла задержать даже почти стоуровневая дракона, поймав с поличным у себя в сокровищнице, вдруг разревелась, как девчонка. А потом, немного успокоившись, рассказала свою историю.

Смиринэ была не просто удачливой воровкой, но самой настоящей шпионкой. Не только по классу, но и по сути. Работала не на кого иного, как на клан Орлы Демократии. Воровала по их заказам ценные предметы у конкурентов. Отсюда и неуловимость. Было где отсиживаться в свободное от работы время. Занималась этим эльфийка не по призванию и не за плату. Мафия как-то поймала их с младшей сестрой и таким нехитрым способом контролировала ценного, вопреки своему невысокому уровню, специалиста. Не будешь подчиняться — убьём сестру. Соберёшь назначенный выкуп — отпустим обеих.

Естественно, сестру держали не в этом городе, а неизвестно где. Шансов выкрасть девочку и сбежать не было никаких. Приходилось отрабатывать. Несмотря на несколько серьёзных провалов, как, например, с сокровищницей клана драконы по имени Белый Клык, Смиринэ почти уже собрала нужную сумму. Оставалось совсем немного. Ещё одно удачное дело и всё.

— А на днях я случайно подслушала один разговор, — продолжила эльфийка. — Как раз меня и обсуждали. Никто нас с сестрой отпускать не собирался. Планировали объявить, что из-за моей медлительности цена выросла. Переправить в другой город, где после передачи союзному клану всё бы повторилось, как тут. Потом ещё раз и ещё проделать то же самое. А когда пойму, что не отпустят, надеть рабский ошейник и использовать по-другому. Да и сестра к тому времени вырастет, так что составит мне компанию. Они ещё рассмеялись, что формально в какой-то мере слово сдержат.

— И что было потом? — спросила Аймриэль.

— Потом я решила, что, раз терять всё равно нечего, украсть

что-нибудь очень ценное у самих Орлов и предложить обмен на мою сестру. Как раз получила якобы последнее задание и больше недели готовилась. Только не к нему, а к собственному. Думала, что раз я в замке числюсь своей и охранная система на меня не реагирует, то будет легче, чем обычно. Оказалось наоборот. И всё из-за вас!

— Опять претензии к нам, а не к настоящим виновникам? — покачал головой я.

— Знаю, что виноваты они, а не вы, но всё равно обидно, — ответила эльфийка. — Вместо сокровищницы оказалась в камере. Клановцы решили, что вы меня перекупили, и долго пытали. Ещё удивлялись, что всё отрицаю, хоть и поймана с поличным. И теперь нет никаких шансов спасти сестру.

— У тебя и раньше их не было, — напомнил я.

— Знаю, — согласилась та.

Я всё это время на всякий случай использовал умение светлого паладина, позволяющее отличать правду ото лжи. Истратил практически всю ману до донышка, зато убедился, что Смиринэ не врёт. Может, недоговаривает, может, приукрашает, но не врёт.

После того как выплакалась и выговорилась, новая эльфийка стала вести себя почти нормально. Даже Аймриэль взяла под свою опеку. Ещё суккубу обучала всяким премудростям воровского дела. Правда, это не очень-то и охотно. Лишь бы отвязалась. А если Рыжик чего удумает, то отвязаться от неё очень непросто.

Только сначала суккуба устроила шпионке допрос с пристрастием, подозревая её во всём подряд. Начиная с того, что это именно она выкрала ночью из гостиницы Аймриэль, и заканчивая тем, что при открытии тюремных ворот сжульничала. По мнению Рыжика, раз эльфийка работала на орлиный клан, то, скорей всего, просто ключи при себе имела.

Последнее обвинение возмутило Смиринэ больше всего. Чтобы она и какой-то примитивный гномий замок не открыла?! Заявила, что вскроет любой предъявленный, на чём и сошлись. По поводу похищения ничего точно сказать не могла, но предполагала. Был один ассасин сто восемнадцатого уровня, которого клан привлекал в особых случаях. Скорей всего, он.

Без каких-либо особых происшествий прошли через один город. Потом второй, третий. Никто нас не преследовал и не ставил ловушки. Я всё ждал, когда Смиринэ нас покинет, но та, вопреки изначальным заявлениям, не спешила этого делать. Когда узнал почему, офигел. Суккуба рассказала своей учительнице о наших конфликтах с мафией, сильно их

приукрасив. И ладно бы только рассказала, расписав всё в героических красках. Так эта мелкая бестия успела наобещать эльфийке, что мы спасём её сестру. Причём наобещала от моего имени. Пороть её надо, но увы, уже поздно.

Не то чтобы я отказывался кого-то освобождать. Но исключительно по принципу как только, так сразу. О чём эльфийке и сказал. То есть если мафия вдруг на нас нападёт, если у них именно там и именно тогда окажется девочка, то, конечно же, спасём. А если нет, то извини, специально куда-то за тридевять земель точно не попрёмся. Смиринэ не обиделась. Она изначально не воспринимала всерьёз данное питомцем слово. Максимум, на что надеялась, это озвученное мною. Но даже такая малость была больше, чем ничего.

Так и шли дальше, углубляясь в территории, никак не отмеченные на карте мафии.

Это было странное место. Если точнее, то странное для потерянных земель, а для игры как раз самое обыкновенное. Вполне рабочая локация, пригодная для прокачки уровней и сбора лута. И как раз идеально подходящая для группы игроков с двадцать первого до тридцатого. В чём именно странность? Да в том, что она исправно работала, восстанавливаясь после каждого прохода, чего в потерянных землях не было. Тут ведь всё просто. Либо НПСы обретают самостоятельность и уходят, либо их кто-нибудь выносит при первом удобном проходе и локация больше не возрождается. Грех было не воспользоваться ситуацией и не подкачаться. Тем более что имелись и другие плюшки.

Но обо всём по порядку. Странное место обнаружила Оксана во время одного из своих регулярных разведывательных рейдов вдоль нашего пути. Сразу поняла, что это не тронутая локация, и предложила пройти.

— Почему бы и нет? — согласился я. — Опыт лишним не бывает.

Остальные идею поддержали, хотя, в отличие от нас с Оксаной и наших петов, реально рисковали. Правда, не так чтобы очень сильно. Тех, кто в случае смерти не возродится, собирались держать сзади. Пусть тылы защищают и раненых зачищают. Тоже дело. А опыт в группе делится поровну, так что все прокачаются.

Но для начала подробно опросили Оксану, что там внутри? Точную информацию она смогла дать только о первом уровне подземелий. Он включился, стоило привидению там появиться. Сразу возникли из ниоткуда монстры и босс. Переход на следующие уровни ничего не дал. То ли без полного прохода одного следующий не включается, то ли дальше на привидение система не реагирует.

— Или там, кроме первого уровня, вообще ничего не сохранилось, — предположила Смиринэ

Оксана лишь пожала плечами в ответ.

— Что хоть за монстры и босс? — спросил я.

— Обыкновенные жители подземелий. Муравьи.

— Тогда пошли.

Найденное на пустом месте подземелье нас встретило не затхлостью склепа, а приятной прохладой. Уже хорошо. Ещё из хорошего то, что моя заморозка действовала на муравьёв ничуть не хуже, чем на пауков. Даже лучше. Во-первых, тогда она была начального уровня, а сейчас прокачана, во- вторых, мой запас условных единиц маны сейчас значительно больше.

На этом хорошие новости заканчивались. Муравейник, он и есть муравейник. Очень удобен для собственных обитателей и сильно наоборот для всех остальных. Единственный, кто себя чувствовал в своей стихии — это мой паук. Свободно передвигался по любым поверхностям, легко справляясь с противниками. А с кем сразу не справлялся, просто опутывал паутиной, предоставляя право добить кому-нибудь другому.

Суккуба ревниво попыталась это дело повторить. У неё даже получилось пробежаться по стенам и потолкам муравьиных нор. Красиво, эффектно, но совершенно не эффективно. Потому как просто бегать по стенам — это одно, а сражаться в таком положении — совсем другое.

— Рыжик! Перестань придуриваться и займись делом! — приказал я, когда суккуба сцепилась на потолке с муравьём и они вместе шлёпнулись на пол.

— Но я его убила! — попыталась оправдаться питомица.

— Этого убила. А ещё десяток пропустила.

Суккуба послушалась. Наверное, для разнообразия. Количество противников было второй и главной плохой новостью. В муравейнике их и должно быть много. Хорошо хоть, высокоуровневых не попадалось. Пока давили только массой, а с этим мы справлялись. Медленно, но верно продвигались по норам. Сначала уровни попадающихся навстречу муравьёв росли, а потом, наоборот, пошли на спад. Кроме того вместо воинов всё чаще стали попадаться рабочие особи. Муравейник бросал в бой свои последние резервы.

Когда добрались до гнезда королевы, она там осталась одна. Я попытался заговорить, но не получил ответа. Нам попадались только злобные мобы, и босс уровня не являлась исключением. Вообще это была не первая моя попытка. Сделал так с самого начала и потом несколько раз по ходу продвижения. Зачем? Ну, мы всё-таки в потерянных землях, а не в очередной игровой

локации. Не хотелось бы просто ради прокачки и незначительной добычи разорить чьё-то мирное поселение. Однако тут каким-то образом уцелела именно функционирующая локация.

Хотя муравьиная королева и имела тридцатый уровень, вместе мы с ней легко справились. Предстояло делить добычу. У муравьёв не было ни оружия, ни денег, поэтому главный трофей оказался не материальным — очки опыта. Три тысячи семьсот на девятерых (единственным, кто не участвовал, был энт). Получилось по четыреста одиннадцать на каждого. Оксана оставила свою долю себе, у кентавра его не отбирала. Хотя толку от него в муравьиных норах было мало. Я тоже не обделял своих петов, всем поровну. Доставшегося оборотням хватило на то, чтобы получить следующие уровни. Рур уже был девятнадцатым, а Рия восемнадцатой. У остальных всё осталось на своих местах.

Отсутствием материальной добычи осталась недовольна суккуба. Сразу полезла потрошить дальние закутки апартаментов королевы. В основном ей попадались запасы муравьиной еды. Но нам от них толку не было никакого. Система показывала полную несъедобность для всех кроме насекомых. Да и то не любых. Мой паук, например, не соблазнился. Я попробовал отскрести со стен немного светящегося мха. Ничего не вышло. С одной стороны, жаль, а с другой, не очень-то и надо. У меня на такой случай вечные факелы имеются.

— Нашла! — вдруг воскликнула суккуба.

Мы все пошли смотреть, что же она там нашла? В одной из ниш лежала кладка муравьиных яиц. Небольшая, всего десять штук. Я сначала подумал, что это вроде однажды уже доставшихся паучьих, из которых можно получить петов. Но, прочитав характеристики, понял — это совсем другие.

Название — Яйцо муравья-воина.
Уровень — 10.
Срок жизни после активации — 24 часа.

Понятно, маленькая переносная армия. Активировал перед боем и послал в первых рядах. Погибнут — не жалко, в любом случае больше суток ни один не проживёт. Проверил все яйца. Было семь десятого уровня, два одиннадцатого и один восемнадцатого. Но последний не воин, а фуражир. То есть абсолютно бесполезный, потому что при наличии пространственного кармана необходимость что-либо куда-то тащить в течение двадцати четырёх часов у меня вряд ли возникнет. Хотя на воина примерно девятого уровня и он потянет.

Следующий уровень проверили уже однажды показавшим свою эффективность методом. Сначала туда проникло привидение в режиме полной невидимости, потом шагнул я, постоял несколько секунд и вернулся обратно. Беглого взгляда хватило, чтобы понять, с чем придётся иметь дело. В смысле архитектуры. Никакого продолжения муравейника, а система пещер. Аккуратных, удобных для прохождения пещер. С горящими факелами на стенах! Уже очень хорошо, муравейник успел надоесть даже за один совсем недолгий проход.

Я выяснил, что нас ждёт впереди, а Оксана доложила кто. Больше всего описание походило на зелёных человечков из фантастических фильмов. Маленькое тело и большая голова. На лице огромные глаза. По-моему, самое то, для подземных жителей. Никогда об этом не думал, но, скорей всего, предки тех инопланетян в своё время не с пальм слезли, а вылезли из нор. В любом случае это не муравьи, и с ними можно попытаться договориться. Что я и сделал:

— Мы пришли с миром.

В ответ меня попытались ткнуть каменным ножом. Всё ясно. Судя по уровню технологий, этим зелёным человечкам до полётов в космос ещё очень далеко. Им скорей всего, и до вылезания из нор ещё не близко. Естественно, тычок кремневым лезвием по стальным доспехам не дал никаких результатов. Чего нельзя сказать о моём ответном ударе. Меч — он и на другом конце галактики меч. Оружие универсальное и по голозадому противнику абсолютно безотказное.

Первую пещеру прошли на счёт раз, порубив на части дикарей. Во второй противник был уровнем выше и вооружён уже не ножами, а копьями. Что никак не повлияло на результат. Даже странно, муравьи поопасней будут. Однако в следующей пещере они добавили ещё уровней и оружия, а в следующей ещё. В отличие от гигантских насекомых, которые почти не менялись на протяжении всего муравейника. В очередной пещере нам пришлось по-настоящему туго, хотя противник всё ещё состоял из откровенных дикарей. Однако мы не рвались в бой. Значительно замедлили прохождение уровня и справились без проблем, вырезая зелёных человечков по одному.

Боссом оказался тоже нелепый гуманоид того же вида. Только женского пола. Весьма симпатичной внешности и ростом повыше своих подданных. Совсем немного не дотягивала до человеческой женщины. Вообще удивляться нечему, создатели игры старались делать женщин красивыми, вне зависимости от того, являлись те номинально положительными или отрицательными персонажами. И ведьмы получались

соблазнительными, и даже зомби симпатичные. С такой в любом случае стоило попытаться договориться.

— Мы пришли с миром, — повторил я уже использованную фразу и только потом понял, что после побоища она звучит как-то не очень.

Имя — Клу-А-Кли (НПС).
Раса — неизвестна.
Класс — Великая мать.
Уровень — 31.

Оказалось, что неизвестна не только её раса, но и язык. Инопланетянка что-то клокотала и покашливала в ответ, но понять это было совершенно невозможно. Странно. Впервые с таким столкнулся. Те же эльфы, гномы, орки и прочие нелюди разговаривали на своих, специально для них придуманных языках. Но система всё исправно переводила, и никакого барьера не возникало. Даже тут, в покинутых землях. И вдруг на тебе. Или админы додумались отключить переводчик? Очень сомневаюсь. Имей они такую возможность, сделали бы это давно. Даже не из вредности, а хотя бы для того, чтобы не тратить ресурсы на неподконтрольные территории. Заодно потерянные земли стали бы менее привлекательными для игроков. Следовательно, мы столкнулись с особенностями данной конкретной расы.

Переговоры прервались по инициативе инопланетянки. Она выхватила нечто похожее на большой космический бластер, только явно магического происхождения, и пальнула в меня. Полностью пропустил удар, потому как совершенно его не ожидал. Швырни она в меня огненным шаром или ещё чем-нибудь подобным, другое дело. К такому развитию событий был готов. Но чтобы голая женщина вытащила огромный пистолет… Спрашивается, откуда?

А приложило меня прилично. Всплыло системное сообщение о нанесённом уроне аж в семьдесят процентов. Много. Пока очухался, инопланетянку прибили без моего участия. Первой отреагировала Аймриэль, выпустив свою стрелу с мифриловым наконечником. Добивала то, что после этого осталось, суккуба хвостом. Уровень мы прошли, хотя могли серьёзно нарваться. Выбери босс в качестве мишени кого другого. Вывод простой — дальше нельзя выпускать вперёд никого из смертных.

Пока я восстанавливался с помощью эликсира, остальные собирали трофеи. В изобилии выпало каменное оружие. Но именно его мы брать и не собирались. Разве что на сувениры.

Слишком примитивно. Даже если понадобится вооружать армию зомби. Тем более что у этих зелёных человечков оказалась ещё одна особенность — то ли полный иммунитет к моему артефакту, собирающему души, то ли отсутствие этих самих душ.

На всякий случай проверил несколько образцов первобытного оружия на предмет характеристик. Вдруг за невзрачной внешностью скрывается что-то эпическое, как уже несколько раз было. Не скрывалось. Каменные поделки оказались именно тем, чем выглядели. В результате из материальных трофеев нам достались только вечный факел и магический бластер главной инопланетянки. С первым всё ясно, ничем не отличался от добытых ранее. Второй был весьма интересен.

> Название — уничтожитель.
>
> Класс — уникальный.
>
> Пробивание магической защиты — 100 % (вне зависимости от уровня).
>
> Пробивание физической защиты — 100 % (вне зависимости от уровня).
>
> Урон — 70 % жизни.
>
> Ограничение — только для представителей расы ххххх.

Хорошая штуковина. Да что там, просто невероятная, раз способна на сто процентов пробить абсолютно любую защиту. Теперь мне любой противник нипочём. С первого же выстрела гарантированно минус семьдесят процентов жизни. С таким и на игрока уровня сто плюс выходить не страшно.

А ещё игрушка оказалась довольно красивой. Была бы очень похожа на настоящий инопланетный артефакт, если бы не материалы, из которых изготовлена. Но что-то мне подсказывает, что для сборки бластеров дерево, кость и камень использовать никто не станет. Так что это всего лишь обыкновенный магический артефакт, зачем-то стилизованный под огнестрельное оружие. Расовые ограничения на меня действовать не должны, поэтому будет теперь на поясе и этот пистолетик.

Только рано я обрадовался. Во-первых, рукоять у оружия оказалась вовсе не под человеческую ладонь. Но это ещё полбеды. Неудобства можно и потерпеть. Во-вторых, куда хуже. Кое-как взял в руку бластер, прицелился в стену и нажал на спуск. Ничего не произошло. То есть ограничения на этот раз действовали и на меня. Жаль. Но, с другой стороны, не может же во всём и всегда везти. Однако всё равно решил оставить артефакт себе. Вдруг

позже что получится сделать?

Из нематериальных трофеев были очки опыта, странно, но за диких инопланетян дали меньше, чем за муравьёв. Всего три тысячи сто. По идее, должно быть наоборот или столько же. Тут дело даже не во внешности и названии мобов, а в очерёдности уровней. Ну да ладно, по триста сорок четыре на каждого тоже на дороге не валяются. Их разделили и распределили так же, как и перед этим. Оксанин Орчик наконец перевалил на двадцатый уровень.

Дальше опять была система пещер. Теперь как бы естественных, но искусственно доработанных. Понятно, что и там, и там всего лишь нарисованных, но, раз сочли нужным изобразить именно так, скорей всего, это что-то значит. И значило. Мы попали в подвалы какого-то замка. Это притом, что точно знали — наверху ничего нет. Подвалы оказались обширными и неожиданно пустыми. Пришлось довольно долго побродить, прежде чем столкнулись с теми, с кем, по мнению создателей локации, на этом уровне положено сражаться.

Сначала нашли большой склеп. Потом Рыжик не утерпела и столкнула крышку одного из саркофагов.

— Зачем? — спросил я.

— Чую там клад, — ответила суккуба.

С кладом она не ошиблась. У давно высохшего покойника в ногах лежал полуразвалившийся сундучок с сокровищами. Только бывший владелец не захотел расставаться со своим имуществом. Мумия резко села в саркофаге и ударила увлечённую расхитительницу гробниц ржавым мечом. Не ожидавшая подвоха Рыжик потеряла сразу почти половину жизни.

В отличие от питомицы я на подсознательном уровне чего-то такого ждал. Совсем не нужно быть ясновидящим, чтобы понять простую истину — где склеп, там и ожившие мертвецы. Сразу выхватил меч лича и ткнул в не успевшего выбраться из саркофага покойника. Хватило даже не удара, а всего одного прикосновения. Тот рассыпался в прах, а я получил сообщение о пойманной в чёрный янтарь душе.

Однако не успел даже приблизительно оценить приобретение, как начали двигаться крышки остальных саркофагов и открываться ниши в стенах. Наконец пожаловали здешние хозяева. Этот склеп получилось зачистить проще, чем любой уровень любой локации, какие мне попадались в Эвриворлде. Во всяком случае, из тех, которые помню. Первый удар мечом лича оказался не случайностью, а нормой. Со всеми остальными противниками происходило то же самое. Учитывая, что каждый раз в чёрный янтарь попадала душа, то причина была

не в самом мече, а именно в артефакте.

Повезло. И грех было этим везением не воспользоваться. Когда в янтаре скопилось предельное количество душ, он не перестал работать. Только теперь не захватывал, а наоборот освобождал, за что опыта шло ещё больше. Только теперь не захватывал, а наоборот, освобождал, за что опыта шло ещё больше. В результате я один справился со всеми противниками, включая босса. Тот от своих подчинённых ничем, кроме более высокого уровня, не отличался.

Очков опыта тут набежало даже больше, чем в двух предыдущих вместе взятых. Аж восемь тысяч четыреста пятьдесят девять. Что давало по девятьсот сорок на каждого. Материальные трофеи тоже были лучше. Во-первых, найденный суккубой клад. В сундучке оказалось золота и прочих украшений меньше, чем выглядело визуально, но всё равно прилично. И его уже пришлось делить поровну на всех участников. Вопрос подняла Смиринэ, заявив, что ей нужно на выкуп сестры. Поделили. Всем участникам поровну, плюс двойная доля Рыжику, как нашедшей.

С оружием и доспехами, выпадавшими с мумий, не повезло. Почти у всех было ржавое и сильно попорченное временем. Но я всё равно набрал два десятка комплектов. Будет чем вооружать зомби, когда воспользуюсь пойманными душами. Только у босса клинок был, как новенький. И с весьма приличными характеристиками:

Название — Хранитель гробниц.
Класс — редкий.
Характеристики:
+ 30 к силе.
+ 30 к интеллекту.
+ 30 к ловкости.
+ 30 к выносливости
Примечание — на кладбищах и склепах характеристики удваиваются.
Ограничение — уровень 35+

Хороший меч. Не то чтобы он мне был очень нужен, но коллекция как-то сама по себе начала расти. Не продавать же? Тем более что в деньгах на данный момент особо не нуждаюсь. Я даже пожалел, что перед боем с боссом не додумался освободить одно место в янтаре. Тогда бы его при случае и вооружил. Ну да ладно.

Проход на следующий уровень обнаружился за одной из

открывшихся ниш. И не просто проход, а лестница, ведущая вверх. По моим подсчётам, мы уже должны были находиться как минимум на первом этаже. Однако ничего подобного, всё ещё глубокие подземелья. Это уже были не пещеры, а явные подвалы. И тоже пусто. Проделанная Оксаной разведка результатов не дала.

Правда, на этот раз долго бродить по подземельям и искать хоть кого-то не пришлось. Через несколько поворотов обнаружилась пара стражников, несущих караул на перекрёстке двух коридоров. Их реакция на внезапно появившихся в пустом подвале посетителей, причём идущих откуда-то из глубины, была вполне адекватной. Не тупая атака, характерная для мобов, а удивление.

— Мне одному это мерещится, или ты тоже видишь? — обратился один к другому.

— Вижу, — подтвердил тот.

— Мы не мерещимся, мы настоящие, — поддержал беседу я.

— А ну стоять! — воскликнул первый. — Никто не может шататься по подвалам замка без разрешения графа.

— Вот и прекрасно! — обрадовался я. — Ведите нас к графу. Он нам разрешение как раз и выдаст.

— Не положено! — прозвучало в ответ.

— Как это не положено?! — удивился я. — Графу обязательно нужно доложить. И вообще он наверняка будет рад гостям.

Однако на этом всё здравомыслие стражников и закончилось. Ни бежать за начальством, ни продолжать диалог они не собирались. На попытки заговорить не реагировали, на попытку сделать шаг вперёд следовал окрик:

— Стоять!

— Стою.

— Не положено!

— Что же тогда делать? Может, лечь?

Ответа не последовало. На шаг назад, кстати, слышались те же окрики. Тупые мобы с несколькими заложенными фразами, которые они используют не по смыслу, а по раз и навсегда заложенной программе. Вариантов не предусмотрено. А жаль, надеялся, что получится договориться. Значит, не судьба.

Я решительно пошёл вперёд. Бой получился коротким. С одним стражником справился сам, другого достала Аймриэль из лука. Оксана сразу двинулась на разведку. Дальше за каждым поворотом стояли такие же посты, постепенно увеличиваясь в численности и в уровнях. В самом конце находилась казарма. В ней сидел босс уровня, по всей видимости, сержант или начальник караула. С ним десяток воинов. Все расположились за

одним большим столом и вяло изображали игру в кости.

Зачистка прошла вполне успешно. Ничем не отличалась от такой в любой другой игровой локации. Разве что стражники выкрикивали своё "Стой! Кто идёт!", но в осмысленный диалог не вступали. Только босс оказался более разговорчивым. Он даже отдал приказ сбегать предупредить графа. Я было обрадовался, что дальше можно будет наладить контакт. Зря. Во-первых, выполнять последний приказ никто не побежал. Во-вторых, сержант этим фактом совершенно не озаботился и на моё замечание никак не отреагировал. То есть это был всё такой же тупой моб, как и остальные, лишь с большим набором фраз.

К сожалению, тупыми они были на предмет поговорить. Дрались для своих уровней не ниже среднего. А каждый третий даже выше. Нам пришлось туго. Очень выручили два эльфийских лука и паук, швыряющий сети с потолка. Этим же занялось и привидение. Не зря у Оксаны имелся пояс с ячейками для свитков или эликсиров, куда прекрасно помещались коконы паутины. Раньше она их почти не использовала, а сейчас пригодилось.

С трофеями было нормально. Во-первых, больше тысячи золотых, находившихся на столе в качестве ставок. Не бедные тут охранники, раз на такие суммы в кости играют. Во-вторых, оружие, как выпавшее, так и находящееся в оружейке. Ничего особенного, но и не ржавое барахло, как перед этим. В-третьих, ещё один вечный факел, что совсем неплохо. И, в-четвёртых, пять тысяч очков опыта, которые давали по пятьсот пятьдесят пять на каждого. На этот раз никто уровня не получил.

Можно было идти на следующий уровень, проход в который обнаружился в казарме. Это опять была лестница, ведущая наверх. Странно, потому что мы и так уже должны находиться на поверхности, а тут всё ещё подземелья. Сверху был уже не подвал, а полуподвал, с маленькими окошками под самым потолком. И именно это очень странно. Ведь сверху никаких строений не было. Сколько бы мы ни блуждали по подземельям, уйти так далеко от точки входа точно не могли. Что-то тут явно не так с внутренним пространством. Это вызывало некоторые опасения. А если подумать, то не некоторые, а очень серьёзные.

— Что если мы уже не в потерянных землях? — озвучил я своё предположение.

И действительно, почему нет?

Как там, в реальном мире, пока неизвестно, но в игре для телепортации расстояние не имеет особого значения, что несколько километров, что другой материк, без разницы. То есть мы вполне могли оказаться и за пределами потерянных земель. Это же может в какой-то мере объяснить, почему во всей локации

мобы и НПСы, ведут себя строго в соответствии с игровой программой, а не разбрелись кто куда. Мы просто опять там, где действуют правила. С другой стороны, слишком круто для локации, рассчитанной на игроков совсем невысокого уровня. Чехарда с прыжками обычно для клиентов сто плюс.

— Скорей всего, перенесло недалеко, — предположила Оксана, пришедшая к аналогичным выводам. — В замок, стоящий в укромном месте, или в похожее убежище. А та дыра, в которую мы вошли, что-то вроде тайного выхода.

— Скорей всего, — согласился я. — Осталось надеяться, что в самом крайнем случае администрация не бросится сразу нас ловить, даже если и оказались за пределами потерянных земель. Ведь если бы очень хотела, то достала бы и тут. Зато в нашем распоряжении может оказаться тайный ход в потерянные земли, о котором никто и не подозревает. Канал без посредников — мечта контрабандиста.

В любом случае сначала следовало проверить и только потом идти дальше. Как? С помощью привидения. Во-первых, отсюда Оксана не чувствовала своего энта. Вернее, она могла его почувствовать везде и всегда, но сейчас не напрямую, а лишь по факту, что где-то есть.

Прыгнула к одному из своих деревьев. Выбрала трактир Пьяного Менестреля, срезала там веточку и вернулась обратно. Отдала её своему кентавру и уже после этого переместилась к энту, посаженному у входа в найденное подземелье. Несколько скачков туда — обратно, и смогла примерно оценить расстояние.

— От пятидесяти до ста километров вон в том направлении, — выдала заключение девушка.

— Очень грубо, но в любом случае не за пределами потерянных земель, — прокомментировал я. — Можно идти дальше. Только для начала стоит проверить не один следующий уровень, а вообще всё, что есть над нами.

Оксана отсутствовала не так чтобы очень долго, но и не пять минут. Вернулась и обо всём рассказала:

— Сверху маленький замок. Башня и несколько строений. Даже общей стены нет, за полной ненадобностью. Крепость стоит на неприступном скальном острове, посреди небольшого озера. Есть только очень узкий перешеек с мостом и крутой лестницей.

Интересное описание. Такое место даже маленьким отрядом можно долго защищать против большой армии. Хоть бери полностью зачищай и оставайся жить сам. Однако такие планы строить слишком рано, сначала нужно действительно зачистить и посмотреть более подробно, так ли хорошо место, как кажется на первый взгляд, да ещё и с чужих слов.

Странно, но на этом уровне оказались обыкновенные гигантские крысы. Даже без Щелкунчика. Странно из-за отсутствия логики. Раз это подвалы графского замка и стража, пусть чисто теоретически, подчиняется владельцу, то было бы куда логичней, стой охрана именно тут, а крысы ниже. Да и слабые они какие-то попались. Вынесли всю стаю буквально с ходу. С муравьями было намного труднее.

Складывалось впечатление, будто мы не с того конца залезли в локацию. Тем более что никаких ценных предметов с крыс не выпало, а опыта было меньше всего. Только по триста тридцать три очка на каждого, что соответствует трём тысячам за весь уровень. Однако и этого хватило, чтобы пара оборотней получила по уровню. Рур стал двадцатым, а Рия девятнадцатой. Учитывая, что до двадцать первого теперь долго копить, сестра очень скоро нагонит брата.

Дальше был уже первый этаж замка. Ничего особенного, если не считать размеров. Они оказались намного меньше, чем подземелья. Всего несколько крупных помещений, плюс небольшие комнатки пристроек. Со стражей поговорить не получилось, та напала сразу, не дав и рта раскрыть. Однако никакой реальной опасности эти воины не представляли. И количественно их было меньше, чем в подвалах, и уровнями уступали. Зачем они тут такие, вообще непонятно. Этим самое место было бы в нубовской зоне. По очкам опыта получилось ровно столько же, сколько за крыс, а из трофеев с десяток медяков и несколько предметов плохонького оружия.

Дальше идти было некуда, кроме верхних этажей башни. Оксана её разведала всю, сверху донизу, и никого не нашла. Но стоило кому-то, более материальному, чем привидение, сделать шаг по ступенькам, как последний уровень локации включился. Появились и стража, и самый главный босс, и даже какая-то особо важная пленница в клетке. Именно при штурме башни впервые пришлось реально попотеть. Кроме простых стражей нам преградили дорогу ожившие статуи. Очень серьёзный и почти неуязвимый противник, от медленного натиска которого нам пришлось отступать.

— А на хрена?! — вырвалось у меня.

Вопрос не был обращён к кому-то конкретному. Просто вспомнил, что совсем забыл об аргументе, который должен быть весьма весомым против таких врагов. Активировал одного из гномьих големов. Сначала хотел пару, но вовремя отказался. Коридоры башни выглядели слишком тесными даже для одного каменного гиганта.

Каменный голем громил статуи, словно те были из песка, да

и стражники ничего не могли с ним сделать. Только граф изобразил что-то магическое и весьма мощное. Раскалённый луч упёрся голему в грудь. Камень в том месте сразу потёк, однако это гиганта это не остановило. Он начал дубасить мага своими тяжёлыми кулаками. Сначала сбил заклинание, потом вообще прибил.

Противников не осталось, и система засчитала нам полную победу. Тут трофеи были серьёзными. Деньги, какие-то драгоценности, оружие и даже десять тысяч очков опыта. Более чем неплохо. Получилось по четыре единички на каждого. То есть по тысяче сто одиннадцать очков.

А ещё клетка с пленницей. Логично ожидать, что в башне у злобного мага будет томиться принцесса или как минимум прекрасная эльфийка. А вот фиг вам — демоница. Хотя по-своему прекрасная. Чем-то похожая на суккубу, только крупнее. Это при том, что всего десятого уровня. Отличия сразу бросались в глаза. И ярко-красная кожа была далеко не основным. Серьёзные рога, копыта вместо ступней и большие крылья. Из одежды, кстати, у неё ничего кроме этих крыльев не было.

Имя — Зиргила (НПС).
Раса — демон.
Класс — Повелительница ужаса.
Уровень — 10.

Мы рассматривали её, она рассматривала нас.

— Может быть, освободите? — первой нарушила молчание Зиргила.

Я осмотрел запор. Думал, понадобятся особые таланты Смиринэ. Оказалось, нет. Клетка была заперта самой обыкновенной щеколдой. И расстояние между прутьями более чем хватало, чтобы просунуть руку.

— А сама не можешь? — спросил её.

— Если бы, — вздохнула она. — Эта клетка не из простого металла.

Ещё несколько секунд помолчала, после чего добавила:

— Тогда попробую так.

Внимание! Вам доступен новый квест. Освобождение демона.
Награда десять очков опыта.
Принять? Да/Нет

— Почему так мало? — удивился я.

— Ты мой уровень видел, — с сожалением в голосе ответила демоница. — А ведь когда-то он был совсем другим.

Решил, что, даже если Зиргила окажется совсем не дружественной, десятиуровневый персонаж вряд ли сможет нам навредить. Отодвинул засов. Однако демоница не спешила выбираться, показав глазами, что нужно ещё и открыть саму клетку. Выполнил и это. Только тогда Заргила вышла наружу, расправив крылья. А они у неё оказались куда больше, чем почти символические Рыжика. На таких, пожалуй, по-настоящему летать можно, без всякой магии и игровых условностей.

Кроме десяти очков опыта я получил ещё и три клада. На тайники, в которых они лежали, указала демоница. Приятное дополнение на общую сумму в десять тысяч европейских рублей.

Зиргила не стала на нас нападать, как и убегать. Просто встала чуть в сторонке и наблюдала, что мы будем делать дальше? А я рассматривал её клетку. И не только я один, суккубу это сооружение тоже заинтересовало. Обошла вокруг и дотронулась пальцем до одного из прутьев. Сразу отдёрнула руку и зашипела от боли. От единственного лёгкого прикосновения лишилась сразу десяти процентов жизни. Серьёзный артефакт.

Посмотрел на спутников, никто повторять "подвиг" Рыжика не собирался, тогда это сделал я сам. В конце концов, когда щеколду отодвигал, ничего не произошло, значит и теперь не должно. Так и оказалось. Ещё раз рассмотрел клетку, отсутствие характеристик, предполагало отсутствие возможности её унести с собой. Даже у каменной чаши фонтана, в замке Орлов Демократии, они были, пусть там всего лишь значилось название.

А жаль, клетка хорошая, в любом случае попробовать стоило, что я и сделал. Неожиданно получилось забрать клетку в пространственный карман. Поймал недовольный взгляд суккубы, та явно считала, что такой предмет в хозяйстве точно не пригодится. Вот и прекрасно. Будет плохо себя вести, выставлю напоказ и пригрожу посадить вовнутрь.

Вышли во двор, я начал думать, что делать дальше? Хороший замок. В таком можно было бы поселиться. Хотел уже это предложить спутникам, но не успел.

— Сейчас, — произнесла Зиргила.

— Что сейчас? — не понял я.

И не только я. Однако, ответа не понадобилось, окружающее пространство, как будто моргнуло и мы обнаружили, что стоим не во дворе замка, а возле дыры в земле, через которую и попали в локацию.

Глава 20

— Всё восстановилось, — сочла нужным ответить демоница, которая перенеслась вместе с нами. — Можно идти ещё раз.

Вопрос зачем, ни у кого не возник. Мы все неплохо прокачались за первый проход, собрав больше двадцати семи тысяч опыта на группу или по три тысячи на каждого, и было глупо упускать такой шанс. Тем более что в потерянных землях вряд ли представится второй. Только вызывала некоторые опасения новая спутница, которая зачем-то собиралась идти с нами, но в группу при этом не просилась.

Второй проход получился вдвое быстрее первого. Мы такого вполне ожидали, как и уменьшения опыта. Но его выпало всего на десять процентов меньше. Более чем достаточно, чтобы повторять до тех пор, пока будет такая возможность. Даже если с каждым проходом будут урезать на десятую часть.

В муравейнике я выпустил на пробу десяток пойманных в склепе душ. Мумифицированные ожившие мертвецы оказались там совершенно не эффективны. Если муравей бежал по полу, то ему ещё могли что-то противопоставить, а нападавших с потолка и со стен вообще не замечали.

Зато, когда выпустил оставшихся против зелёных человечков, показали себя весьма неплохо. Мумии легко рубили в капусту своими ржавыми мечами первобытных инопланетян, вооружённых только каменным оружием. Не справились лишь с боссом, которая их раскидала магией. Но даже с ней нам драться не пришлось, инопланетянку прикончила демоница.

Зиргила хоть и уступала моей суккубе уровнем вдвое, но всё равно была сильней. Вполне логично. Это как сравнивать кавказскую овчарку десятого уровня и китайскую овчарку двадцатого. Победит кавказец. Почему? Потому что китайской овчаркой обычно называют пикинеса.

В склепе клад опять нашла Рыжик, только тот был вдвое меньше и находился в другом саркофаге. На этот раз я вовремя выпустил одну из душ и поймал в чёрный янтарь босса. Намеривался выпустить его на инопланетянку и посмотреть справится или нет? Дальше всё шло как и в прошлый раз, с той лишь разницей, что имя у сидящей в клетке демоницы отличалось на одну букву.

Имя — Зиргула (НПС).
Раса — демон.

Класс — Повелительница ужаса.
Уровень — 10.

Получил квест на её освобождение и десять очков опыта. Ах, да, дополнительных тайников с кладами вторая демоница не показала, а старые были пустыми. Мы опять оказались у входа в муравейник. Идти в третий раз подряд не стали, не то чтобы вообще, но сначала стоило отдохнуть. Тем более вечерело. Под землёй в принципе нет никакой разницы, день или ночь, но всё равно.

Третий проход ничем не отличался от второго. В том числе и количеством опыта. Босс из склепа вопреки моим надеждам не справился с боссом зелёных человечков. Зато прилично её потрепал. И ещё с опытом и новыми демоницами увеличилась скорость прохождения локации. Сначала вместо двух делали четыре раза в день, а потом пять и шесть. Ничем не примечательная рутина, дающая очки опыта и уровни. Эти очки теряли ещё по десять процентов на пятом, десятом и пятнадцатом проходах.

Двадцать один. Двадцать один раз мы прошли локацию, и это был предел. При последнем проходе почти полностью исчез лут. Остался совсем уж никчемный мусор вроде каменных ножей у инопланетян. И полностью исчез опыт. Одно очко за уровень — не считается. Единственная полезная вещь — муравьиное яйцо. Только одно вместо обычных десяти. Единственное, что осталось неизменным — это десятка опыта за освобождение демоницы.

Но и так результаты были превосходными. Если не считать первого прохода, то за двадцать остальных мы получили аж триста семьдесят три тысячи четыреста пятьдесят одно очко опыта на девятерых. То есть по сорок одной тысяче четыреста девяносто четыре каждому. Не считая смешные две сотни мне лично за квест по освобождению из клетки демоницы.

Естественно, все подросли в уровнях. Я поднялся с двадцать второго до двадцать четвёртого, и до следующего осталось около половины. Рыжик получила наконец своё совершеннолетие и была теперь двадцать второго уровня. Мой второй пет — паук аналогично. Из-за неё даже пришлось делать перерыв на сутки, потому что, когда получила свой двадцать первый уровень, замоталась паутиной в кокон и так лежала двадцать четыре часа.

Из кокона вышла полностью сформировавшаяся паучиха-дроу. Сверху до пояса прекрасная тёмная эльфийка, вернее была бы прекрасной, если не смотреть на нижнюю часть туловища с восемью ногами. Своеобразный кентавр, только не человек и

конь, а эльфийка-дроу и паук. Первым делом она подошла ко мне и попросила:

— Дай мне имя.

Хорошо хоть, "дядя Странник" на манер суккубы не назвала.

— А какое бы ты хотела? — спросил я.

— Не знаю. Но, как только произнесёшь подходящее, я сразу почувствую, что это именно моё.

— Чёрная вдова? — предложил первое пришедшее на язык.

— Нет, мне не нравится, — ответила дроу.

— Вот и хорошо, мне тоже не нравится. Просто случайная ассоциация.

Вообще-то имя для второго питомца могло стать проблемой. Все короткие и благозвучные наверняка давно заняты. Стоп! Как же тогда суккуба, которой сходу подошло? Неужели за всё время никто не использовал слово "Рыжик"? Не может такого быть!

Самому стало любопытно. Залез в характеристики к вертящейся рядом суккубе:

Имя — Рыжик
Раса — демон (суккуба)
Класс — питомец (условно разумный)
Уровень — 20
Опыт — 18267 (21000)
Жизнь — 20
Сила — 20
Ловкость — 20
Мана — 20
Приобретённое умение — Вор-диверсант.

Выбрал имя и в настройках нажал "подробнее". И сразу стало всё понятно. В графе "полное имя" значилось:

Полное имя — Рыжик, питомец Странника Пришедшего Из Далека.

Выходит, я могу давать питомцам любые имена, лишь бы не два одинаковых. Осталось придумать для тёмной эльфийки.

— Эльвира — повелительница тьмы?

— Нет.

— А просто Эльвира?

— Тоже нет.

— Как же мне тебя назвать?

На риторический вопрос паучиха отвечать не стала. Полностью сформировалась не только телом, но и разумом с речью. Такие тонкости различала вполне уверенно.

— Тогда, может быть, что-нибудь обычное, без экзотики? Например: Лена, Света, Маша…

Дроу лишь поморщилась в ответ, но категорически отрицать не стала. Значит, идея приемлемая, просто не нравятся эти конкретные имена. Алису предлагать не стал сам, для меня это имя ассоциируется в первую очередь с гостьей из будущего, из одноимённого советского фильма, а никак не с гибридом паучихи и тёмной эльфийки. Анастасия? Тоже нет. Жанна? Разве что с обязательной приставкой Д'Арк. Получится интересная игра слов, с одной стороны, созвучно английскому тёмный, а с другой, и святая, и ведьма в одном флаконе. Причём и то и другое совершенно официально и полностью заслуженно. Но нет, не стоит, слишком банально.

— Может, Катя?

— Подходит, — неожиданно согласилась тёмная эльфийка. — Почти.

Действительно неожиданно. Наверное, потому, что лично для меня это имя всегда ассоциировало с совсем другим женским типажом. Миниатюрная, хрупкая девушка с густыми светлыми волосами, заплетёнными в косички. В зимнем военном тулупе и шапке-ушанке с красной звездой. Причём обязательно на фоне системы залпового огня БМ-13, более известной под народным названием "Катюша". Интересно, откуда у меня такие фантазии? В той части прошлого, которую помню, ничего подобного и близко не было. Ну да ладно, пусть будет Катей, тем более что система это имя уже приняла. Хотя, есть ещё вариант.

— А как тебе Кейт?

— Это лучше!

Внимание! Вы дали питомцу имя.

Имя — Кейт (НПС).
Раса — паук-дроу
Класс — питомец (условно разумный)
Уровень — 21
Опыт — 461 (22000)
Жизнь — 21
Сила — 21
Ловкость — 21

Мана — 21

Но это было тогда. Сейчас Кейт уже двадцать второго уровня.

Оксана тоже поднялась на два уровня и имела теперь двадцать шестой. Привидение стало более плотным и ярким. Вернее, могло становиться таким на более длительный срок, чем раньше. Её питомец кентавр Орчик, как и мои суккуба с пауком, поднялся до двадцать второго уровня. Самое интересное, что и её энт исключительно на бонусных очках поднялся с семнадцатого на девятнадцатый уровень. До двадцатого ему не хватало какой-то мелочи.

Эльфийка Аймриэль, а также оборотни Рур и Рия тоже выросли до двадцать второго уровня. А эльфийка Смиринэ до двадцать пятого.

— Ну, всё. Больше эту локацию проходить не имеет смысла, — подвёл итог я.

— А больше и не надо, — ответила Зиргила, первая из выпущенных из клетки демониц.

— Почему?

— Потому что я теперь свободна.

Как только она это произнесла, краснокожие рогатые клоны начали объединяться и при этом расти. Вскоре перед нами стал реально грозный демон-великан женского рода. Что интересно, в отличие от десятиуровневых копий, эта была одета, хотя лишь в бикини из чёрной кожи.

Имя — Зорган Колькут Ит Ари.
Раса — демон.
Класс — богиня ужаса.
Уровень — 210.

Вздымающаяся над нами великанша была как минимум четырёхметрового роста. Немного так постояла, а затем резко уменьшилась до нормальных размеров, словно спрыгнула с высоты. Быстро подошла ко мне и неожиданно поцеловала, обняв сразу руками, хвостом и крыльями. Из таких объятий точно не вырвешься.

Внимание! Вы получили поцелуй богини ужаса Зорган Колькут Ит Ари

Характеристики:

Все ваши противники выше вас уровнем при любых атаках теряют 5 % концентрации от непреодолимого страха. Равные 10 %, ниже уровнем 15 %.

Дополнительные характеристики:

Все умения тёмных фракций получают + 10 %.

Очень даже неплохой поцелуй, и, что самое главное, никаких ограничений. Например, улыбку богини удачи нужно постоянно в храмах обновлять, что в потерянных землях проблематично. А этот поцелуй нигде обновлять или ещё как-то продлевать не нужно.

Тем временем Ит Ари отпустила меня и подошла к суккубе. Осмотрела её со всех сторон, усмехнулась и прикоснулась к крылышкам.

Внимание! Ваш питомец Рыжик получил подарок от богини ужаса Зорган Колькут Ит Ари.

Название — Крылья Ужаса.

Характеристики:

Возможность летать.

Когда они расправлены, враги от страха теряют концентрацию любой атаки 5 %.

Тоже неплохо, особенно про летать. Рыжик, естественно, тут же испытала подарок. Расправила свои крылышки, которые сразу увеличились в размерах в несколько раз. Подпрыгнула и полетела. Сделав несколько неуверенных взмахов, набрала высоту, оказавшись над замком. Сделала круг над озером, после чего вернулась обратно. Стоило ей сложить крылья, как те уменьшились до прежних размеров. Очень удобно — и летать можно? и таскать лишнего не надо, когда не пользуешься. Богиня тем временем подошла к моей паучихе-дроу и тоже её осмотрела.

— Тебе лучше всего подойдёт это, — произнесла она.

Внимание! Ваш питомец Кейт получил подарок от богини ужаса Зорган Колькут Ит Ари.

Название — Оружие богини ужаса.

Полная привязка к владельцу.

Снимает любые расовые или уровневые ограничения.

После активации увеличивает все характеристики

выбранного оружия вдвое.

Примечание — использовать можно только один раз.

— Когда найдёшь понравившееся оружие, приложи к нему мой подарок и активируй. Оно станет твоим навсегда, — пояснила богиня.

Подарок, похоже, был нематериальным, так как никто кроме Кейт его не видел.

— Поскольку остальные не имеют никакого отношения к тёмным фракциям, им и вообще всем вам говорю лишь спасибо, — закончила раздачу слонов богиня.

Внимание!

Вы получили благодарность богини ужаса Зорган Колькут Ит Ари.

Выша сопротивляемость страху увеличивается на 10 %.

Однако на этом всё не закончилось. К демонице сразу приблизилась Оксана и протянула сухую ветку.

— Это можно, — кивнула Ит Ари, беря в руки предмет. — Только сильно сомневаюсь, что потом кому-нибудь понравится ночевать под этим деревом.

Привидение не возражало. Ей сеть из проросших ветвей именно этого дуба была нужна совсем для других целей.

— Только в этом замке не сажай, мне он не нравится, — закончила богиня ужаса.

После чего просто исчезла. Мы все сразу почувствовали облегчение. А ведь Зорган Колькут Ит Ари наверняка специально на нас не давила. Но быть богом — это быть самим собой. Сущность не спрячешь.

— Что будем делать? — спросил я, обращаясь к спутникам. — Дальше пойдём или на какое-то время тут останемся? Не знаю как Ит Ари, но лично мне это место нравится.

— Но богиня предупредила… — начало было Оксана.

— Она предупредила не сажать тут дерево и не более того. Лично мне бы тоже не нравилось место, где я сидел в клетке.

— Я за то, чтобы остаться, — проголосовала Аймриэль.

Вторая эльфийка лишь неопределённо пожала плечами.

— Мне тут нравится, — заявила суккуба.

— И мне, — добавила дроу.

— Я тоже не против, — согласилась Оксана. — Только для

постоянного дома место, где нельзя посадить моё дерево, не подходит.

— Так я и не говорил о доме. Надо где-то на время обустроиться и передохнуть, точно не помешает. А то последнее время только в пути и находимся.

С таким аргументом все согласились. Устают даже НПСы.

Главная причина моего желания остаться именно тут, была вовсе не в красотах маленького замка в центре озера. Много толку бы от него было, продолжай локация возрождаться и дальше? Однако без богини в клетке этого не происходило.

Была и более важная причина — статус. Не мой как владельца замка, а самой крепости. Он сменился! Из локации превратился во владение с камнем управления и прочими полагающимися плюшками. То есть место для временной базы более чем подходящее. У нас нет сил удерживать такой объект в случае настоящего штурма? Ну так и претендентов вокруг не наблюдается. А случись штурм на самом деле, всегда сможем просто уйти хоть подземным ходом, хоть свитками.

Глава 21

В своём новом замке провели больше месяца, почти бездельничая. Первые несколько дней без всяких "почти", а потом каждый занимался, кому что больше нравится. Изначально не собирались в этом месте оставаться навсегда и делать его домом, поэтому никаких ремонтных работ тоже не планировали. Но как-то само получилось, что замок приобрёл вполне жилой вид.

Оксана с Рыжиком облазали все углы в поисках тайников и кладов. Что интересно — нашли. Ещё обнаружили вторую сеть подземных ходов, которая была даже больше первой. Странно, но наткнулось на неё вовсе не привидение, а суккуба. К счастью, ещё одной локации, которую необходимо зачищать, там не оказалось. Теперь через него можно было наведаться к тем же Клыкам Дракона в гости.

Заодно заглянули в свою недвижимость в их секторе города. Гостиница не процветала, однако и убытков вроде бы не несла, так что пусть будет. Гномы в мастерских тоже какой-то товар производили. Появилась какая-то производственная база и тылы. Всё чаще и чаще меня посещала мысль обосноваться в озёрном замке всерьёз. Народ, который там можно поселить, имелся. Однако перетаскивать туда НПСов, на которых имел влияние, не спешил. Слишком радикальное решение, меняющее всю жизнь, чтобы принимать его так сходу.

Кроме Корка посетил вместе с Оксаной эльфийскую рощу и гномий клан. И там, и там жизнь налаживалась. В случае чего можно было вести торговлю не только с внешним миром, но и с ними. Было бы чем. И, кстати, гномы у себя отрыли ранее заваленное подземелье. Ничего ценного не нашли (или не стали нам рассказывать), но не это главное. Там был рабочий портал. Теперь появилась возможность перемещаться туда не только у Оксаны.

Ещё у меня возникла серьёзная проблема на личном фронте. Даже целых две. И у обеих было одно имя — Рыжик. Достигнув совершеннолетия, суккуба захотела непременно затащить меня в постель. Ну, это ладно, вполне предсказуемо, для того суккубы в первую очередь и нужны. Проблемы были в другом. Во-первых, её желания и возможности намного превосходили мои. Что, скажем честно, весьма неприятно. Во-вторых, почему-то вбила себе в голову, что все женщины без исключения хотят от меня того же самого. И начала ревниво охранять, в первую очередь от обеих эльфиек и Кейт. Это при том, что у тех и в мыслях ничего подобного не было.

Вот никогда не думал, что суккуба может оказаться ревнивой. Им от природы положено быть наоборот очень широких взглядов. Мало того, если отправлялся куда-то без неё, по возвращении меня буквально обнюхивала. Недаром на всех форумах предупреждали, что с условно разумными петами могут быть проблемы. Особенно если неправильно воспитаешь, считай, выдрессируешь. А я воспитанием суккубы вообще не занимался, вот и получил заслуженный результат.

Отзыв питомца тоже не помогал. Но тому виной, скорей всего, была не разумность, а влияние потерянных земель. Сначала суккуба научилась возвращаться через двадцать четыре часа после смерти самостоятельно без всякого призыва. А теперь и после отзыва появлялась как ни в чём не бывало, причём всего через час. Всё, что мне оставалось, это выдавать ей побольше трудновыполнимых заданий, чтобы была занята. К счастью, от выполнения приказов рыжая маньячка не отказывалась. В этом был ещё один плюс — прокачка.

Замок же постепенно обживался всё больше и больше. Вскоре там даже своё привидение завелось. Не Оксана. Но нашла новенького именно она.

Имя — Тук (игрок).
Раса — гном.
Класс — 0
Уровень — 0

Да, именно умерший в реале игрок, как и мы с ней. Причём, именно как Оксана, полностью обнулённый дух, не помнящий ни своей прошлой жизни, ни игры. Только, будучи гномом, привязан не к дереву, а к большому камню в маленькой одинокой пещерке, которую не мог покинуть. Богиня ли удачи Скрилла ему выделила ту жилплощадь или само так получилось, Тук не мог сказать, потому что не помнил. Единственным его достижением было придуманное имя.

Так и сидел в своей норке, пока к нему в гости не нагрянуло другое привидение. Оксана, вспомнив своё прошлое, сразу предложила товарищу по несчастью переселиться к нам в замок. Тут в подвалах и места больше, и вообще веселее. Гном сразу согласился. Мне пришлось перетаскивать на новое место каменную глыбу размером метр на полтора. Не вручную, естественно, а в пространственном кармане.

Как только установил камень в подземелье, новое привидение обрело возможность беспрепятственно перемещаться

по всем помещениям замка вне зависимости от расстояния. Причём как подземным, так и надземным. При этом Тук не потерял способности прыгать в свою родную пещерку, несмотря на то, что камня там больше не было. Очень скоро его стали называть не Тук, а Тук-Тук. Причиной тому послужила привычка нового привидения деликатно стучаться, прежде чем появиться в помещении, где уже кто-то есть.

Что интересно, гном сразу обнаружил ещё одну систему подземелий, уже третью по счёту. Не многовато ли для одного маленького замка? Чисто геометрически эти системы вообще не могли существовать отдельно друг от друга, но в игре всё возможно. Третья система выводила к большому подземному озеру, нырнув в которое можно было вынырнуть недалеко от замка. Как такое вообще возможно, учитывая, что поверхность одного водоёма находилась под дном другого? А всё так же, виртуальный мир не обязан подчиняться кем-то придуманным законам физики. Ньютон и Эйнштейн со своими бредовыми фантазиями тут не актуальны. Хотя нет, тот Эйнштейн, который Франк, очень даже уважаем в среде некромантов, а тот, который Альберт, может идти лесом.

Потом уже суккуба привела небольшую группу беженцев. Что интересно, строго по моему приказу. Когда в очередной раз устроила сцену ревности, причём не мне, а Аймриэль и Смиринэ, я её послал:

— Сходи на разведку и приведи кого-нибудь полезного.

Задание из разряда — сходи туда, сам не знаю куда, и принеси то, сам не знаю что. Пошла без всяких возражений. И привела. Трёх женщин, двенадцать детей, одного подростка и одного мужчину. Все НПСы. Беженцы, причём сами не знающие, откуда, куда и зачем бегущие. То есть всё строго в рамках задания. Небольшой осколок какой-то локации. В потерянных землях такое случается. Насчёт полезности сомнительно, но всякие мелкие работы по замку выполнять вполне могли.

Я начал обрастать народом. Можно было подумать о создании собственного клана. В обычном игровом пространстве такое право просто покупалось. Администрация свою выгоду не упускала. А как с этим в потерянных землях? Тут ведь тоже какие-то кланы существуют. Отправился за консультацией к тем, кто должен был знать. То есть в город Корк.

Белый Клык мне охотно пояснила правила. Всё оказалось очень просто — если у тебя есть какая-то территория, которую ты по праву контролируешь, то можешь на ней учреждать клан и система его признает.

— Так, значит, я могу это сделать прямо тут? — спросил,

имея в виду принадлежащие мне гостиницу, особняк и мастерские.

— Не совсем, — ответила дракона. — Эта территория на самом деле находится под властью моего клана. Так что только в замке и с нашего разрешения. Но не вижу никаких проблем, за чисто символическую плату…

— Спасибо, подумаю.

Намёк я прекрасно понял. Только зачем платить даже символические деньги, особенно драконам, которые способны считать таковыми совсем не маленькую сумму. Тем более что система признавала меня владельцем озёрного замка. Вернувшись, порылся в настройках камня управления и обнаружил нужный пункт.

> Внимание! Вы действительно хотите создать клан? Да/Нет.
>
> Нажал на "Да" и получил на заполнение анкету со всего одним пунктом:
>
> Выберите название.

А это могло стать проблемой, как и с выбором имени. Все самые крутые и просто приличные давно уже расхватаны. Понятно, что кланов куда меньше, чем игроков, но всё равно сомневаюсь, что получится с первого раза подобрать хорошее название. Тем более что ещё и сам не решил, какое бы хотел. Хорошо, что количество попыток никак не ограничено.

— Странники! — первой предложила суккуба, как только я озвучил проблему.

Что интересно, такой вариант понравился всем и мне в том числе. Однако попытка ввести успехом не увенчалась. Такое название уже было занято. Пришлось думать дальше.

— "Странники Пришедшие Из Далека" не предлагать! — на всякий случай предупредил я.

Желания слушать, как все кому не лень сокращают название до "клан СПИД", у меня не было. Неудачно имя выбрал, и с этим уже ничего не поделаешь. Спасибо пьяному админу за то, что сократил до просто странника. Но второй раз такую ошибку совершать не собираюсь. К сожалению, НПСы гибкой фантазией не обладают, и думать пришлось нам с Оксаной. Как оказалось, все короткие имена давно заняты, а длинные, наоборот, в большинстве своём свободны. К сожалению, потому, что никому на фиг не нужны.

Самым логичным было бы взять имя Потерянные. И оно даже

оказалось не занятым. Но мне не понравилось. На языке опять завертелось слово "Безымянный". Как при попытке выбрать имя. Но клан с таким названием, по-моему, не лучшая идея. Даже проверять не стал, чтобы соблазнов не было. И вообще не стоит лишний раз ссориться с администрацией на пустом месте. Они стараются ненавязчиво стереть из игровой памяти этого бога, а мы станем рекламировать его имя. По той же причине не подойдут названия вроде "Прошедших через забвение" или "Мёртвых игроков".

Немного подумав, попытался высказывать всё, что придёт в голову. Вдруг что получится:

— Странствующие рыцари. Рыцари потерянных земель. Рыцари озёрного замка. Рыцари Безымянного. Паладины Безымянного. Тёмные властелины. Полный набор.

— Замок не подходит, — возразила Оксана. — Мы ведь не собирались оставаться тут насовсем.

— Не собирались, — признал я.

На самом деле имел по этому поводу некоторые мысли.

— Хочу рыцарей! — влезла суккуба. — Или тёмных властелинов.

— Я тоже, — поддержала её Кейт.

— Властелины заняты, — ответил я после того, как проверил все названия. — Полный набор почему-то тоже. А рыцари, как те, так и другие, свободны. Если честно, не ожидал, думал, что странствующие по-любому должны быть заняты.

После недолгого обсуждения именно их и выбрали. Грех было упускать такое хорошее название. Стоило мне запомнить анкету, как в настройках появилось дополнительное окно, позволяющее администрировать клан "Странствующие рыцари", главой которого я стал.

Сразу после вступления в клан эльфийка Смиринэ явилась ко мне с повинной.

— Я шпионка, — сходу заявила она.

— Вижу, — ответил ей.

— Не по профессии, а на самом деле. Работаю на Орлов Демократии, внедрилась к вам по их приказу.

Неожиданное заявление. Так сразу не нашёл, что сказать. Но для начала спросил:

— А как же находящаяся в заложницах сестра и всё остальное? Или паладинская способность отличать правду ото лжи в случае со шпионами не работает? Классовое умение у вас такое?

— Всё работает, — ответила Смиринэ.

— Тогда как? — не понял я.

— Просто там всё было правдой, за исключением задания, конечно. Но про него никто кроме суккубы не спрашивал, а ей я соврать смогла. Меня действительно заставляли работать на клан под угрозой убить сестру, я действительно подслушала разговор о том, что ни меня, ни Слиринэ никто не собирается отпускать, и на самом деле запланировала ограбить замок, чтобы обменять на сестру. А когда залезла, сразу схватили, только не заподозрили в переходе на вашу сторону. Просто со словами: "Ты-то нам и нужна", отправили в камеру к Аймриэль. Там при ней и допрашивали.

— Неужели рассчитывали, что мы захватим замок и освободим эльфийку?! — не поверил я.

— Про замок точно нет, а того, что сумеете тайно проникнуть в тюрьму и освободить свою спутницу, действительно опасались. На этот случай меня к ней и подсадили. Задача была не мешать, а бежать вместе и войти в доверие.

— Странный ты выбрала способ втереться в доверие, — усмехнулся я, вспомнив, как вела себя эльфийка. — Во всех своих бедах обвиняла исключительно нас и каждый раз подчёркивала, что никуда вместе не пойдёшь, только до ближайшего города и ни шагом дальше,

— Но я-то здесь, — грустно улыбнулась Смиринэ. — Хотя идея была не моя. Получила прямой приказ от одного из Орлов. Он сказал, что чаще всего приглашают на вечеринки тех, кто не желает туда идти.

— А если бы не позвали? — спросил я.

— Я как раз на это и надеялась, — ответила эльфийка. — Но ничего не вышло. И ещё, если бы не позвали, то в любом случае не заподозрили бы в шпионаже ту, которая делает всё, чтобы не идти с вами. После можно было бы придумать что-то ещё и сделать вторую попытку.

— Я заподозрила! — влезла в разговор суккуба.

До этого Рыжик подслушивала за дверью, но не утерпела и зашла. Подслушивала она не просто так, действительно заподозрила эльфийку, правда, вовсе не в шпионаже, а в том, что та собралась меня соблазнить, для чего мы с ней и уединились.

— А сейчас почему во всём призналась? — спросил я, не обращая внимания на ревнивую питомицу.

— Я же вступила в ваш клан, — как о чём-то само собой разумеющемся, сказала она.

— Только это?

— Нет.

— Что ещё?

— После того, как Орлы Демократии лишились замка в

городе Кроке, им какое-то время было не до меня, — начала рассказывать она.

И замолчала.

— И что дальше? — пришлось тормошить Смиринэ.

— На днях они связались со мной. Собираются брать штурмом этот замок. Для полной внезапности я должна активировать несколько свитков возвращения в ключевых точках.

Значит, мафия о нас не забыла и собирается нанести очередной удар. Жаль, но о том, чтобы удержать замок, не могло быть и речи. Выбирать приходилось всегда из двух вариантов — либо заранее сбежать, предоставив врагу почётное право штурмовать пустую крепость, либо подготовить пути экстренной эвакуации и принять бой, заманив идущих в первых рядах в какие-нибудь ловушки. Или те же свитки возвращения активировать в заранее подготовленных капканах.

Идея замечательная, но, к сожалению, малоосуществимая. Вряд ли получится соорудить что-нибудь, способное удержать игрока уровня сто плюс. Даже если активировать свитки в замурованной части склепа или закрытых саркофагах, не поможет. Всё равно вырвутся. Хотя…

Почему бы и нет. Ведь у меня в запасе двадцать одна клетка, способная удержать даже богиню. И пусть их металл пагубно действует только на демонов, сломать его не получится ни у кого. Например, ставить по две клетки друг напротив друга, открытыми дверцами вовнутрь. Даже если их дополнительно ничем не сцеплять, перекантовать с места на место получится с трудом, причём действуя снаружи. Изнутри вообще никак. Ну а если их ещё сцепить между собой, хотя бы простыми висячими замками, то вообще сказка.

Проблема нейтрализации десанта, в который наверняка войдут сильнейшие игроки противника, решена. Можно было думать об остальных ловушках, к сожалению, ресурсов на это дело у нас не было никаких. Я мог выставить два десятка мумий из склепа, почти все боссы уровня, но против настоящего штурма — это мелочь. Хотя кого-нибудь наверняка убьют и сколько-то времени выиграют. Активировать муравьиные яйца вообще смысла не имело. Только напрасная трата ресурсов.

Наёмники? Даже если не считать, что это дорого, есть и другие проблемы. Из клана МИФ, после ультиматума администрации, точно можно никого не звать, а других контактов у меня и нет, разве что колючим сестричкам написать.

Заноза с Колючкой сразу откликнулись. Девушки копили на мифриловую руду и не упускали случая заработать. К тому же лично им администрация никаких ультиматумов не ставила.

Правда, две лучницы, какими бы великолепными они ни были, войну не выиграют. Доставят несколько неприятных минут противнику, и то ладно.

— Доставим! — пообещала блондинка.

— А если кроме оговоренной платы поставишь премию за каждого высокоуровневого игрока, то тем более, — поддержала сестру брюнетка.

— Умрём, но не сделаем ни шагу назад, — предложила Колючка. — Точно успеете отступить с места боя.

— За дополнительную плату, — закончила Заноза.

Пришлось соглашаться. Жаль, в контактах других готовых на всё нет.

Стоп! А чего это я зациклился на наёмниках из внешнего игрового мира? В самих потерянных землях у меня на данный момент связей больше, чем во всём Эвриворлде вместе взятом. Допустим, у рощи Старый Пень и гномьего клана Большая Кувалда с мафией что-то вроде перемирия, поэтому если оттуда кто-то пойдёт, то только очень инкогнито. Зато город Корк ничем похожим не ограничен, плюс у многих там к Орлам Демократии имеются старые счёты. А уж если тебе ещё за это платят и не требуют стоять насмерть, то почему бы и не согласиться.

Идея оказалась правильной и очень своевременной. Набралось десять высокоуровневых наёмников из Клыков Дракона и столько же из других кланов города. Можно было и больше нанять, но финансы у меня далеко не безграничны. Да и целью было не отстоять замок, а сделать так, чтобы мафия понесла болезненные потери, то есть показать, что вовсе не беззащитен. Ради захвата крепости такие потери вполне оправданы, а ради удовольствия гоняться по всем потерянным землям за беглецом уже не очень. Отвязаться наверняка не отвяжутся, но следующую попытку сделают не сразу.

Глава 22

Утром начался штурм замка по всем правилам военного искусства. Отряд низкоуровневых НПСов потащил по узкому мосту таран и застрял возле лестницы, ведущей к воротам. Не то чтобы она была слишком крутой, но подъёма с тараном на руках явно не предусматривала. Нет, полсотни воинов уровня сто плюс пронесли бы его легко. Хотя они и без тарана ворота пробили бы, почти не заметив. У этих же возникла серьёзная проблема. Вот они и встали, думая, как быть дальше.

По воде тем временем подплыло несколько крупных лодок и даже что-то вроде драккара, однако скальные берега не подходили для причаливания и тем более подъёма. В тех немногих местах, где всё-таки можно было кое-как вскарабкаться, имелись стены, а в остальных и они не требовались.

Не знай мы заранее о готовящемся штурме, точно решили бы, что его планировал какой-то идиот, не удосужившийся даже поинтересоваться рельефом местности. А так точно знали, что это приготовленный исключительно для нас спектакль. Вот и вели себя как благодарные зрители или скорее вежливые. Не аплодировали, но и не свистели, ждали развития главных событий.

В небольшом дворе замка стояло четыре пары клеток, надёжно сцепленных между собой. В трёх были активированные свитки возвращения, а в четвёртой сидела Смиринэ, раздетая, связанная, да ещё и в рабском ошейнике. Во-первых, ей пока никто не доверял, вдруг сданные свитки — всего лишь отвлекающий манёвр? Вот когда всё закончится, тогда и посмотрим, по результатам. Однако эльфийка и не думала возражать или возмущаться таким обращением. Потому что было ещё и во-вторых. Телепортировавшись не туда, куда планировалось, а прямо в клетки, враг поймёт, что тут не обошлось без её участия (трудно было бы не догадаться). Однако если рядом стоит ещё одна такая же клетка, в которой сидит пойманная шпионка, могут подумать, что это уже мы её разоблачили и дальше действовали по обстоятельствам. Тем более что свитки Смиринэ передавала не лично, а через почтовую летающую ящерку.

В клетках одновременно материализовались два игрока и один НПС. Последний ассасин, скорей всего, тот самый, о котором рассказывала Смиринэ, когда предполагала, кто мог похитить Аймриэль прямо из гостиничного номера. Зря он так, наверняка смог бы проникнуть через все охранные системы замка

без всяких свитков. Но это его проблемы. Теперь в ловушке, из которой точно не вырвется.

Беззащитность пойманных в клетки сильнейших вражеских бойцов оказалась мной сильно переоценена. Во всяком случае, это касалось игроков. Они имели, что нам противопоставить, даже находясь в ловушке. Оба выпустили петов. Понятно, что не внутрь, а наружу.

Один был здоровенный бык, который оказался частичным оборотнем и тут же превратился в минотавра. Если такой пет и считался условно разумным, то именно что очень условно. Не чета моим. Очень тупой, очень злобный, но при этом очень сильный, что хозяину и требовалось.

Имя — Минотавр (НПС)
Раса — оборотень
Класс — питомец (условно разумный)
Уровень — 41

Полубык бросился крушить клетки. С самим металлом прутьев он не справился, несмотря на всю свою силу, но зато порвал цепи, которыми те были обмотаны. Будь зверь чуть поумней, этого хватило бы. Раздвигай ничем не удерживаемые клетки и выпускай хозяина. Уж на это-то сил у него хватило бы с избытком. Но нет, продолжал заниматься тем, с чего начал.

Минотавру на загривок вскочила суккуба. Рыжик крепко схватила зверя за рога, однако это гарантировало лишь то, что он её не скинет. Слишком уж неравные весовые категории, причём как по уровням, так и буквально. Только суккуба вовсе не была безоружной, и занятые руки ей ничуть не мешали. Один удар хвоста и минотавр лишился одного глаза, ещё один, и полностью ослеп. Жизни зверю снесло совсем немного, зато о клетках забыл напрочь. С рёвом носился по двору, безуспешно пытаясь избавиться от оседлавшей его мелкой демоницы.

Та вовсе не развлекалась участием в родео, а продолжала лупить хвостом, выискивая уязвимые точки. Попыталась даже расправить подаренные богиней крылья, чтобы поднять минотавра в воздух и вышвырнуть за стену, но не смогла. Те хоть и божественные, но ограничения по грузоподъёмности всё-таки имеют. Хозяин мог бы легко избавить питомца от назойливой противницы, отозвав и призвав снова, но ему было не до этого. Слишком активных клиентов клеток начали расстреливать из луков.

У второго игрока в петах был волк. Естественно, не обычный,

а большой и злобный. Эдак со среднего бычка размером. Только это не главная его отличительная черта. Ещё он был двухголовым.

Имя — Цербер (НПС)
Раса —? (какая раса?)
Класс — питомец
Уровень — 43

Этот не стал пытаться освободить хозяина, а бросился в атаку. У него на пути встала моя паук-дроу. Уровни тоже более чем вдвое отличались, зато Кейт могла швыряться сетями, плюс получила от меня парные эльфийские клинки, которые пришлись ей по нраву. На них и наложила благословение богини ужаса, увеличив и без того очень хорошие характеристики. Поэтому вполне могла сражаться с двуглавым волком на равных.

Тем временем оказалось, что клетки не так уж и надёжны, как я изначально думал, зато имеют два интересных свойства, о которых никто даже не подозревал. Двух игроков благополучно уничтожили, утыкав стрелами. Получилось это сделать куда легче, чем можно подумать, учитывая сотые с лишним уровни. Металл клеток подавлял магию, в том числе и защитную. Причём не делал различий для тёмных и светлых фракций. Ну а без магической защиты обездвиженному никак. Неважно, какой у тебя уровень, найдётся хоть одно незащищённое место, и заклюют, если, конечно, лишишься возможности сопротивляться и наносить ответные удары.

Второе полезное свойство клеток оказалось вообще невероятным. После смерти и исчезновения игроков с них выпало всё. В смысле вообще всё, с сумками-инвентарями, кошельками и невыпадаемыми предметами. Я не стал ждать и закинул обе пары клеток себе в пространственный карман. С уловом разберусь потом.

Это что касается хороших новостей. Была и плохая. НПС-асассин каким-то образом сумел выскользнуть из клетки. Весь утыканный стрелами, на последних единицах жизни, добрался до стены, перевалился через неё и нырнул в озеро. Очень жаль, большой промах с нашей стороны. Игроки-то возродятся в любом случае, а этого имелся шанс уничтожить безвозвратно. И мы его упустили. Сильно сомневаюсь, что он просто так возьмёт и утонет.

Как только диверсанты провалились, враг прекратил и бутафорский штурм, отозвав статистов с тараном и на

плавсредствах. Победа осталась за нами. К сожалению, это был всего лишь первый раунд, второго можно было ждать в любой момент. Но раз не напали сразу, значит, будет перерыв. Враг сделает паузу как минимум на то время, пока два сильнейших игрока очухаются, восстановятся и, самое главное, подберут новое оружие взамен утраченного в клетках.

Проверять, что там за улов, раньше времени не стал, но на очки опыта взглянул. Неплохо петы получили за победы над куда более высокоуровневыми коллегами. Кроме того, суккуба пыталась примерить выдранное у быка из носа кольцо. Естественно, размер ей не подходил. Рыжика это сильно огорчало. С чего бы? Раньше она к такого рода украшениям была равнодушна.

Глянул на характеристики, и сразу стало всё понятно. Было бы странно, не пожелай хитрая суккуба оставить такой артефакт себе. Да она в носу его будет носить, лишь бы только получилось прицепить.

Название — Кольцо для питомца.
Класс — редкий.
+100 сила.
+100 жизнь.
+100 мана.
Ограничение — носить в носу или другой части тела (кроме пальцев)
Ограничение по уровню — отсутствует.

— Попробуй на хвост, — предложил я Рыжику.

— Уже пробовала. Болтается.

Суккуба проколола ухо и примерила кольцо в качестве серьги. Осталась недовольна. Оно было не только большим, но и вообще не предназначалось для подобного ношения. Остальные части тела тоже не подходили. В пупок вставить, например, я даже не предлагал. Разве что в качестве браслета? Рыжику пришла в голову та же мысль, попыталась просунуть руку. Не получилось, кольцо большое, но именно там, где надо, его размера не хватало.

— Дай и расправь крылья, — приказал я.

Суккуба подчинилась. Причём на полный размах, а не свои маленькие крылышки.

— А обычные можешь? Эти слишком большие, а тебе кольцо не только в полёте носить.

— Могу.

Выбрал место сразу за первым суставом, проткнул перепонку и надел кольцо. Встало так, словно всё время там и было. У меня даже сложилось впечатление, что колечко ужалось до определённых размеров.

— Попробуй, — предложил ей. — Не мешает?

Суккуба несколько раз сложила и расправила крылья. Потом взлетела.

— Очень удобно, — подтвердила она, когда вернулась. — Кстати, на каждое крыло таких колечек поместится ровно по десять. Я уже подсчитала.

Для пущей наглядности Рыжик показала на пальцах, намёк был более чем прозрачен.

— Вот добудешь ещё девятнадцать в бою, носи на здоровье, — усмехнулся я.

Ей такое предложение не понравилось, прекрасно понимала, каковы шансы.

— Ладно, с твоей доли найденных тобой кладов купим. Если, конечно, подобные кольца вообще в продаже будут.

Рыжик обрадовалась, осмотрела двор так, словно собиралась начать немедленный поиск кладов, прямо не сходя с места. К счастью, благоразумие взяло верх.

Кейт повезло меньше. Уничтожить своего двуглавого волка она уничтожила, но ничего кроме очков опыта не получила. Но Дроу из-за этого особо не переживала, накопительством всего и вся она пока не заразилась.

Примерно через два часа началась вторая попытка штурма, она же последняя. Теперь всё было по-взрослому. Если первая больше походила на авантюру с большими шансами на успех, в отражении которой не довелось поучаствовать большей части наёмников, то эта на хорошо спланированную армейскую операцию.

Всё происходило очень быстро, мы едва успевали отступать на заранее выбранные позиции. Если сказать без дипломатии, то убегать в подвал к порталу. В первую очередь это касалось наёмников-НПСов. По договору никто из них и не должен был стоять насмерть. Выбили больше пятидесяти процентов жизни — всё, ты своё дело сделал, возвращайся домой. Игроки, которым реальная смерть не грозила, могли действовать по своему усмотрению. Некоторые, как Заноза с Колючкой, за дополнительную плату согласились отступать в последних рядах, оттягивая на себя врагов и давая возможность отступить всем остальным. Среди них были и наши петы Рыжик, Кейт, Орчик. Ими пришлось пожертвовать на сутки.

Все, кто должен был эвакуироваться через портал, ушли.

Маскирующая эту систему подземелий плита сразу опущена на место. Вероятность, что его не обнаружат, близка к нулю, но это в любом случае займёт какое-то время.

Моя группа отступала другими подземельями, теми самыми, через которые в своё время пришли. На это у нас было две причины. Во-первых, собирались отвлечь преследователей на себя. Союзники и так должны успеть, но всё же. Во-вторых, не хотели уходить порталом в город Корк, чтобы потом повторять уже пройденный маршрут.

Мафия, естественно, могла устроить засаду на противоположном конце подземного хода. Такой риск, конечно, был, но при этом мы реально почти ничем не рисковали. Каждый имел по активированному свитку возвращения, место выбрали заранее достаточно далеко отсюда. Там, кстати, давно дожидались все члены клана, которые не принимали участия в бою.

Засады на другом конце не обнаружилось, зря мы опасались. Преследования тоже почему-то не было. Даже странно. Хоть посылай Оксану на разведку, чтобы посмотреть почему, ведь главной целью мафии был наш захват. Для того и целый штурм замка устроили, и тут вдруг словно забыли. Странно это, заставляет ждать подвоха.

Однако никуда посылать Оксану я не стал. Противник был прекрасно осведомлён о возможностях нашего привидения и вполне мог устроить ловушку таким изощрённым способом. Вместо этого я написал в личку другому, оставшемуся в замке привидению.

Ответ меня несколько озадачил. Никаких ловушек, никаких преследований, вообще ничего. Орлы Демократии при поддержке союзных кланов устраивались в замке всерьёз и надолго. Даже портал откуда-то притащили и спешно его устанавливали, чтобы ускорить переброску всего необходимого. Они явно не подозревали, что в подземельях есть свой собственный.

Выходит, целью мафии были вовсе не мы, а сам замок. Весьма перспективный, между прочим. Место хорошее, при наличии достаточных сил у обороняющихся взять если не невозможно, то крайне трудно и очень дорого. Со временем можно укрепиться и взять под контроль мафии вообще все окружающие территории. Переиграли нас по полной. Под видом старой мести отобрали замок. Неприятно. И совершенно не важно, что в любом случае не имели шансов его удержать.

Если честно, чем дальше, тем больше мне хотелось нанести мафии ответный удар. Не комариный укус и даже не удар молотком по пальцам, при отступлении (бегстве), а что-то

действительно серьёзное, настолько, чтобы мало не показалось. Ведь абсолютно ясно, оставлять нас в покое они в любом случае не собираются.

Например, прямо сейчас вернуться отвоевать свой замок. Самое смешное, что как бы оно дико ни звучало, но это было вполне осуществимо. Тем более именно сейчас от меня ничего подобного никто не ждёт и противник уязвим, как никогда. Только толку от этого не будет никакого, уже через пару часов отберут опять. Поэтому решил отложить авантюру на будущее. Договорился с гномом Тут-Туком, что он будет собирать сведения о новых хозяевах, возможно, когда-нибудь и пригодится, а пока нужно было уходить.

Поскольку нас никто не собирался преследовать, это можно было сделать и пешком. Но свитки активированы заранее на случай экстренной эвакуации, и если их не использовать в течение суток, то просто пропадут. Прыгнули в заранее выбранное место, одинаково удалённое как от озера с замком, так и от дыры в земле, к которой вёл подземный ход. Там нас ждали заблаговременно эвакуированные члены клана, чьё участие в сражении изначально не предполагалось. В основном НПСы женщины и дети. Начали готовиться к походу, но не успели ничего сделать. Возникло ощущение, как при переходе порталом, свет моргнул, и я уже не под открытым небом, а в полумраке какого-то подземелья. В клетке.

Глава 23

Клетка была не такой, в которую ещё совсем недавно мы сами ловили сильнейших игроков мафии. Скорее стационарная тюремная камера. Осмотрелся, длинный коридор, освещённый редкими факелами, примерно десять метров шириной. По три метра от обеих стен отделяли решётки, оставляя четырёхметровую дорожку. Обе линии у стен были поделены решётками на квадраты, три на три метра. Никаких дверей не предусматривалось. Узников явно помещают внутрь и вытаскивают обратно порталами. Занята была не только моя камера, спутники тоже были тут. Нас разместили в шахматном порядке, чтобы уменьшить контакты. Вещи и оружие были при мне, значит, и реальный шанс на освобождение тоже.

— Все здесь?! — крикнул я. — Живы, здоровы?

— Вроде, — прозвучало в ответ.

Провели перекличку, все члены клана Странствующие рыцари были тут. Кроме нас и других узников хватало, но пока не до них. Со здоровьем хуже. У всех НПСов обнаружился дебаф на пятьдесят процентов. Проверил свои характеристики, оказалось, тоже есть, но только десять. У Оксаны аналогично. Значит, нас не только перенесло, но и хорошо шарахнуло, причём НПСы пострадали сильнее игроков. Ну да ладно, пятьдесят процентов дебафа на все характеристики — терпимо, а десять процентов вообще незаметно.

Первым делом Оксана сообщила очень неприятную новость, она не могла покинуть свою камеру ни сквозь прутья, ни через стенку. Присутствовало какое-то поле, не позволяющее пройти бесплотному существу. Попытка прыгнуть сначала ко мне в камеру, нацелившись на имеющуюся ветку, а потом к своему дереву тоже не увенчалась успехом.

Серьёзная тюрьма, подозреваю, что даже смерть не выход. Возродишься либо в специальном месте, либо прямо в камере, но проверять пока рано. А как с моим камнем? Попытался просунуть между прутьями руку, получилось. Никакое поле не помешало. Но дальше экспериментировать не стал, не исключено, что сейчас за нами наблюдают, а выбравшись из камеры в тюремный коридор, вряд ли чего-нибудь добьюсь. Только козырь зря истрачу, если он у меня вообще есть.

Перекличка дала ещё один результат, окончательно убедились в том, что с самого начала подозревали. В одной из камер сидела сестра Смиринэ, четырнадцатилетняя эльфийка Слиринэ. То есть мы в руках у мафии. Официальное

подтверждение не заставило себя долго ждать. Где-то в стороне послышались приближающееся шаги, к решётке моей камеры подошёл старый знакомый.

Имя — Зуляба (игрок).
Раса — человек.
Класс — аферист.
Уровень — 50.
Клан — Свирепые Горцы.

Да, вроде всё как раньше, за прошедшее время даже уровня не прибавил. Это его так наказали, или стал осторожным? Мне в общем-то без разницы.

— Ну, что я говорил?! — сразу вместо приветствия заявил он. — Не важно, сколько пройдёт времени, не важно, какие ресурсы на это придётся потратить, но мафия добьётся своего. Всегда! В конце концов, ты попался и теперь никуда не денешься, заплатишь за всё.

— Попался, говоришь? — пожал плечами я. — Ничего страшного, миром можно править и из одиночной камеры.

Бандит смутился, такого ответа он явно не ожидал.

— У тебя что, совсем крыша поехала? — спросил Зуляба.

— Тут ты прав, из одиночной палаты в психбольнице миром править куда удобнее. Главное, внимание санитаров не привлекать.

— Шутишь, значит, — догадался мафиози — Ничего, скоро тебе будет не до шуток. А чтобы сразу уяснил, в какое положение попал, я для тебя кое-что поясню.

И пояснил. Вернее, рассказал, что это за место и как мы сюда попали. Этот Зуляба и раньше страдал некоторой болтливостью, в том, что касалось стратегии союза мафиозных кланов, а уж сейчас, когда мы действительно попались, вообще разоткровенничался.

Портал-ловушку, способную захватить любое количество народу на довольно большой площади и не просто куда-то переместить, а ещё и по камерам рассадить, они получили от администрации. Как и саму тюрьму в комплекте к нему. Ни у кого в Эвриворлде ничего даже близко похожего нет. При этом он проговорился, что порталом изначально планировалось захватить только наших рабочих НПСов и других членов клана, которые не станут участвовать в обороне. Нас собирались взять ещё при штурме, но что так, что эдак — результат тот же.

У админской тюрьмы тоже были свои особенности. По

утверждению Зулябы, сбежать невозможно, вообще никак. Телепортация не работает, а даже если сработает, окажешься в подземном зале без входов и выходов. Очень большом зале, как раз размером с портал-ловушку, в которую мы попались. И это не просто совпадение, именно там портал и лежит, когда не используется. Но если кто-то появится в зале, он сработает автоматически и беглецы опять окажутся в своих камерах. Физически сломать решётки тоже невозможно, потому что они так запрограммированы.

— А как вы нас тогда сами вытаскивать собираетесь? — спросил я. — На допрос или отработку потраченных ресурсов.

— Не переживай, будет тебе и допрос, и отработка. Тюрьма полностью под контролем замкового камня управления. По сигналу оттуда заключённые телепортируются в любое помещение.

— Тогда сбежать из вашей тюрьмы даже легче, чем я думал, — усмехнулся я.

— И как ты это себе представляешь? — вернул мне усмешку бандит. — Если не секрет, конечно.

— Никаких секретов. Достаточно пробраться к камню управления и всё. Можно сразу хоть освобождать всех заключённых, хоть распределять их по ключевым точкам и захватывать замок.

— А ты юморист.

— В каждой шутке есть маленькая доля шутки, всё остальное правда. Я специально о своих планах рассказал, чтобы вы думали, будто это всего лишь шутка, и не беспокоились об опасности.

Ни напугать, ни заставить сомневаться противника мне не удалось. Если верить Зулябе, замок был неприступен сам по себе, так ещё и находился в горной долине, со всех сторон окружённой неприступными хребтами. На нескольких проходимых перевалах стояли крепости, которые легко их блокировали, плюс в долине находился ещё и хорошо укреплённый город. Взять это всё извне вообще не представлялось возможным.

Мафия давно облизывалась на это место, но сама никак не могла прибрать к рукам. Во всех крепостях и замке стояли полные гарнизоны, а город был частично населён. Функционирующая локация высокого уровня, полностью замкнутая на себя. Но после нескольких поражений, которые организация понесла, столкнувшись с моей маленькой компанией, админы выдали мафии ключи доступа. Что наводило на мысли. Получается, администрация контролирует потерянные земли если и не полностью, то куда лучше, чем может показаться.

В результате управляющие камни всех крепостей и замка

полностью признали новых хозяев, гарнизоны же из НПСов частично. То есть пока приказы совпадали с их основной задачей, обороной долины — подчинялись, а те, которые не совпадали — игнорировали. Население города признавало новую власть ещё в меньшей степени, то есть имело исключительно деловые отношения. Хочешь гулять в кабаках и получать товар в лавках? Всегда пожалуйста. Можно даже утром стулья, вечером деньги, при условии, что деньги вперёд. Налоги? А кто ты, собственно, такой, чтобы их требовать? Попытка решить вопрос силой ничего не дала. Во-первых, НПСы в локации были в основном высокоуровневые, плюс гарнизоны состояли исключительно из местных жителей и воспринимали любые подобные действия как угрозу долине.

Но и такое положение дел мафию устраивало. Имелась неприступная для внешней угрозы крепость и абсолютно надёжная тюрьма, откуда не сможет сбежать даже игрок. Отключиться? Да сколько угодно, только вернувшись в капсулу, обнаружишь себя сидящим всё в той же камере. Только не удивляйся, если при этом не найдёшь части своих вещей. У спящего, каким тебя всё это время будет считать система, украсть намного легче. Уходя, Зуляба на прощание кинул:

— Этот замок вместе с долиной стоит в десятки, если не в сотни раз больше, чем те потери, которые организация понесла по твоей вине. Только долга с тебя и твоей компании это не снимает.

— Так нечестно! — вставил я.

Нет, не из детской наивности, а просто чтобы хоть что-то сказать.

— А кто тебе обещал честность? — вполне искренне удивился оппонент.

— Ты.

— Это ещё когда?

— При нашей первой встрече. Рассказывал, что мафия — честная организация и если чего пообещает, то обязательно выполнит.

— Ха-ха-ха…

Зуляба ушёл, а я так и не понял, зачем он всё это рассказал. Поквитаться за предыдущие поражения и показать всю безвыходность нашего положения? Вполне в его характере. Только зачем тогда откровенно рассказывать не только о достоинствах, но и о недостатках замка? Например, о нелояльности местного населения. С другой стороны, принцип "деньги вперёд" не такая уж нелояльность, мафии более чем понятен и вполне её устраивает. Если я выберусь из тюрьмы и попаду в город, по отношению ко мне будут действовать те же

правила. Никто не станет помогать лишь из нелюбви к властям.

— Есть какие-нибудь идеи или предложения? — обратился я к товарищам по несчастью.

— Есть, — тут же откликнулась Смиринэ. — Прими в клан мою сестру.

— Зачем? — не понял я.

— Так будет лучше.

— А ты уверена, что такое вообще получится? Мы всё-таки в тюрьме.

— Заодно и проверишь, — выдала аргумент эльфийка.

Сначала я посмотрел на её сестру, сидевшую через десяток клеток от меня. Слишком далеко, чтобы разглядеть что-либо кроме самого факта. Девушка-подросток в дешёвой одежде, да и той всего одна рубашка из простой ткани, едва прикрывающая середину бедра. Но характеристики читались:

Имя — Слиринэ.
Раса — эльф
Класс -
Уровень — 15.

Какой нам толк от приёма нового члена здесь и сейчас? Да никакого. Разве что дополнительная обуза, если получится бежать. С другой стороны, эльфийка в любом случае сестру не бросит. Заодно и проверим степень блокировки всего и вся в этой тюрьме.

Отправил предложение вступить в клан и сразу получил подтверждение. Всё получилось! Странно и нелогично. Раз тюрьма сделана администрацией, могли бы и заблокировать возможность заключённым объединяться в группировки. Только в реале тоже никто ничего подобного не запрещает. Создавай любые группировки и организации с любой системой иерархии. Хотя, как по мне, им там даже разговаривать между собой должно быть строго запрещено. Выйдешь на свободу, тогда и поговоришь.

Вдруг обнаружил, что, пока размышлял, вертел в руках половинку камня возвращения. На подсознательном уровне хочется как можно быстрее проверить, получится ли выбраться хотя бы из камеры или нет? С одной стороны, чем раньше узнаю, тем раньше смогу что-то планировать, а с другой — если за нами всё-таки наблюдают, то лишусь козыря.

У меня, кстати, есть ещё один портал — таблетка. В отличие от камня она полностью подчиняется правилам Эвриворлда, и с её помощью точно не сбежишь. Но тут есть один небольшой

нюанс — таблетка по размерам больше моей камеры. Что будет, если я её вытащу? Сломаю решётку или уничтожу портал?

Экспериментировать лучше на чём-нибудь менее ценном. К сожалению, ничего подобного у меня не было. Зря несколько скал не прихватил, просто так на всякий случай. Кто же знал, что могут пригодиться? В следующий раз обязательно возьму, полезнейшая вещь, которую каждый просто обязан постоянно носить с собой.

Ещё раз перебрал в уме все крупногабаритные вещи, которые пихал в пространственный карман. Ворота от бараков с рабами были явно выше трёх метров, то есть в камеру если и поместятся, то исключительно по диагонали. А мы их так не будем вытаскивать, а положим поперёк. Действие сопровождалось громким треском толстой крепкой древесины и звоном рвущихся металлических полос. К сожалению, это были не прутья решётки, а оковывавшее ворота железо, и к счастью, на мне были доспехи, иначе непременно пострадал бы. Эксперимент не удался, а от ворот остались одни обломки. Почему я их в своё время не вернул новым хозяевам замка?. Не знаю, наверное, потому, что никто не просил. Теперь точно не судьба.

Ни на шум, ни на визуальные спецэффекты никто не явился. То ли действительно никто не следит, то ли считают такого рода эксперименты не опасными. Тогда мы продолжим развлекаться. Просто собрал дрова и развёл у себя в камере самый настоящий костёр. Посидел немного, изображая, что греюсь. Ничего не изменилось.

У меня в пространственном кармане такой бардак, что не только чёрт, но и кто постарше ногу сломит. Неоднократно пытался навести хоть какое-то подобие порядка, однако каждый раз был вынужден отступить перед лицом превосходящего противника. Но если тебя никто специально не торопит, можно найти всё что угодно, не вываливая при этом содержимое на пол. Разумеется, при условии, что оно там вообще имеется.

В наличии запаса продуктов и каких-то кухонных принадлежностей я не сомневался. В замке Орлов мы и кухню посещали, и тоже выгребли всё не прибитое гвоздями, потом уже в озёрном замке, когда там появились новые НПСы, сдал большую часть им. Но что-то точно оставалось.

Поскольку тут меня никто не торопил, занялся неспешной сортировкой, перекладывая с места на место вещи в пространственном кармане. Тюрьма для таких дел вообще идеальное место. Так, глядишь, и полностью порядок наведу. Не хотелось бы. Почему? Такой подвиг с моей стороны возможен разве что при годичном сидении в одиночной камере.

Уже через два часа я прокачивал кулинарию. На успевшем потухнуть и вновь разведённом костре жарился самый настоящий шашлык. И что закономерно, тут же появились посетители.

— А ты не обнаглел? — спросил меня незнакомый игрок.

Имя — Железный Павел (игрок)
Раса — человек
Класс — рыцарь
Уровень — 84

— Нет, я таким родился, — выдал стандартный ответ. — И потом все претензии к местному тюремщику. Где вы такого НПСа раздобыли? Не знаю, но торговля у него прокачана будь здоров, и это всего на десятом уровне.

— Какой ещё тюремщик? — не понял посетитель.

— А я знаю? Крутится тут постоянно, услуги предлагает, любой каприз за наши деньги, правда, дерёт по максимуму. Имя Бильбо Большая Бочка, правда, и на Три Б охотно отзывается. Раса гном, только странный какой-то, без бороды, но при шикарных усах. Толстый, как та самая бочка. Уровень, я уже говорил, десятый. Класс, естественно, торговец.

Посетители переглянулись, развернулись и пошли прочь

— Уже уходите? — крикнул им в спину. — Даже шашлычок не попробуете, я на всех готовил?

Никто даже не обернулся, отправились искать придуманного мной гнома. Что ж, остаётся пожелать максимальных успехов. Примерно как русские ученики в американской школе. Скинулись, купили трёх поросят на животноводческом рынке, назвали Ниф-Ниф, Нуф-Нуф и Наф-Наф. Потом взяли и маркером на боках написали вместо имён 1, 2 и… 4. Видимо, вспомнили, что был ещё и Нах-Нах, которого волки боялись. После чего выпустили всех трёх в школе. Уроков в этот день не было, потому что вся школа искала поросёнка за номером три. Вот пусть и мафия поищет безбородого гнома, который толкает заключённым запрещённые товары.

Вопреки моим ожиданиям, нашли, причём очень быстро, и притащили ко мне на опознание. Действительно без бороды и с заплетёнными в косички шикарными усами. Телосложением похожий на ту самую бочку, которая фигурировала в имени.

Имя — Торин Большая Бочка (НПС).
Раса — гном.

Класс — торговец.
Уровень — 71.

— Он?! — спросил главный.

— Нет, — покачал головой я. — Имя похоже, но не совсем, тот был не Торин, а Бильбо Большая Бочка. Я ведь говорил про Три Б. И усы совсем другие, не в косички, а наверх закручены. И уровень всего десятый.

Не знаю почему, но мне поверили. Когда уходили, гном немного приотстал и шепнул:

— Если чего надо, только свистни. Достану любой товар, причём совсем не дорого. По тюремным меркам, конечно.

Я чуть не поперхнулся. Вот так в шутку почти стопроцентно попасть в местного контрабандиста и держателя чёрного рынка, это нужно суметь.

— А куда свистеть-то? — всё же спросил гнома.

— Вот в это, — передал он мне мелкий предмет, похожий на свисток.

Название — Тайный свисток
Класс — обычный
Особенность — свист слышен только Торину Большая Бочка
Расстояние — не ограничено.

— Хорошо, — кивнул, пряча предмет в пространственный карман.

— За свисток десять золотых, — тут же назвал цену Большая Бочка.

Однако. И это у него называется не дорого. Почём же тогда сами услуги? Но всё равно расплатился. Связи в тюрьме — вещь бесценная.

Остался вопрос — всё это был цирк специально для нас? Я имел в виду поведение хозяев тюрьмы, которые вдруг решили, что шашлык мне продал кто-то из замка. Очень даже может быть, что нет, даже скорей всего. Паранойя — это, конечно, хорошо, но и чистая логика тоже неплохо.

Будет ли администрация изготавливать супертюрьму с полным визуальным и аудио контролем для союза мафиозных кланов? Точно нет, какие бы отношения их ни связывали. А для себя? Тут, несомненно, другой вопрос. Очень удивлюсь, если ничего такого не изготовят.

Скорей всего, даже стопроцентно, специально для мафии они вообще ничего бы делать не стали. Значит, просто отдали копию уже готового. Но и в таком случае просто обязаны заблокировать все лишние возможности. Во всяком случае, я именно так бы и сделал, и там наверняка сидят люди не глупее меня. Выдавать бандитам то, чего в игре нет, точно не станут, и неважно, что тут потерянные земли, где всякое случается. Даже с тем, о чём рассказал Зуляба, получилась супертюрьма, так зачем приумножать сущности?

Но открыто обсуждать планы побега всё равно не стоит, потому что и более простых способов наблюдения никто не отменял. Например, подсадить в одну из камер своего наблюдателя. Однажды уже так сделали, значит, никто не помешает повторить. Однако главной причиной, почему мы не обсуждали никаких планов, было вовсе не это, а их полное отсутствие.

Хотя некоторые идеи были, например, дождаться возрождения питомцев. Если сам призову, то появятся прямо в камере, а если этого не делать, всё равно появятся, только неизвестно где. Тут возможны варианты. Одна крайность — тоже в камере, другая — на месте гибели. Ни то ни другое меня не устраивает, вернее, не несёт никакой пользы. Хотя в случае первого варианта можно будет поэкспериментировать, отозвать, встать у самой решётки и призвать снова. Где появятся? Всё равно в камере или по ту сторону? Другой вариант отозвать и не призывать. Про Кейт не знаю, а Рыжик в таких случаях появляется всегда вне поля моего зрения.

Но эксперименты в любом случае лучше отложить на потом. Сначала дождёмся первого возрождения. Крайности, конечно, возможны, только маловероятны, скорей всего, питомцы материализуются где-то в замке или вообще в долине, в которой находится описанный Зулябой город.

Обычно я прячу интерфейсы петов, чтобы во время боя не отвлекали выскакивающей информацией о полученном или нанесённом ущербе. Теперь наоборот, вызвал и оставил на виду. Обе иконки с именами светились тускло-красным, что говорило не только об отсутствии петов, но и р невозможности их призвать. Ярко-красный значит, что призывать можно, а зелёный -

что находятся в активном состоянии. Осталось только ждать.

Когда иконка суккубы стала ярко-красной, я пропустил, слишком уж быстро она сменила цвет на зелёный. У паука-дроу это произошло заметно медленней, Кейт никогда не спешила и обычно предпочитала, чтобы её призывал я лично. Но примерно через полчаса и она решила это сделать самостоятельно.

Ни той ни другой в пределах видимости не появилось, никаких сигналов об уроне тоже. А это непременно произошло бы, материализуйся они во дворе озёрного замка. Значит, обе где-то здесь и пока никому на глаза не попались. Глупо, конечно, но до сих пор я не озаботился никакой связью со своими питомцами, а интерфейс ничего подобного по умолчанию не предусматривал. Остаётся лишь надеяться, что не попрут напролом, а для начала разберутся в обстановке. Кейт, скорей всего, сначала подумает, от Рыжика же всего с одинаковым успехом можно ожидать.

Поэтому, когда примерно через час начали поступать сообщения об уроне, получаемом суккубой, я ничуть не удивился. Вскоре после этого появилась и она сама. К сожалению, не во главе армии, собирающейся нас освободить (на что я и не надеялся), а просто избитая и израненная в соседней камере. От второго пета никаких сообщений не поступало. Паук-дроу где-то затаилась.

Попытка отозвать и опять призвать суккубу ничего не дала, вернее, отозвать получилось, что говорило о возможности сбежать из тюрьмы таким способом. Во всяком случае, пету. Но в результате повторного призыва Рыжик оказалась не у меня в камере и не в коридоре, а на своём старом месте.

Ещё меня интересовало, почему нас даже не пытались разоружить. Понятно, с полностью привязанными предметами такое не выйдет, но у любого игрока и тем более НПСа большую часть вещей можно украсть или просто отобрать силой. Может, решили для начала нас промариновать перед первым допросом или предложением, от которого невозможно отказаться, а отбирать всё лишнее будут потом? Похоже на то.

Зато у нас теперь имеется некоторая свобода действий. Эти клетки, какими бы чудесными они ни были, не защищают от самого обыкновенного выстрела из лука. Вряд ли таким способом можно убить кого-то из тюремщиков, но подсадного заключённого-НПСа наверняка. Узнать бы, кто из сидящих в камерах является таковым. Активно навязывающихся в собеседники и выведывающих всякие страшные тайны тут не было. Вообще разговорчивых не наблюдалось. Да если бы такие и были, это ничего не докажет. Может, человеку просто скучно сидеть взаперти?

Пока я размышлял, другие члены нашего клана, в основном НПСы из работников, начали расспрашивать соседей об условиях содержания. Что, как, почему, когда кормят? Кто-то отмалчивался, кто-то отвечал.

Осмотр других заключённых ничего не дал. Из тех, кого можно было рассмотреть сквозь решётки, были и совсем голые, и

полностью одетые с приличным и многочисленным оружием. То есть однозначной системы не наблюдалось.

Однако долго сидеть и ждать неизвестного не пришлось. В замке началась паника. Во всяком случае, именно так ситуацию мне описала суккуба. Оказалось, она не по глупости попалась, а специально. И теперь имела связь с Кейт, и об этой связи они давно позаботились, и вообще. Не то что некоторые.

— Специально устроить дебош, чтобы попасть в камеру и меня предупредить, понимаю, — кивнул я. — Но как Кейт в одиночку могла там панику организовать?

На этот вопрос у Рыжика ответа не было. Зря я расхвалил их предусмотрительность. Стратегия так далеко не распространялась, главное — устроить заваруху и предупредить хозяина, а дальше он сам придумает. А разве может быть иначе? Он у нас самый умный и самый сильный. Приятно, когда окружающие считают тебя гением, но в этом есть и свои недостатки. При наличии гениального или хотя бы приемлемого плана они не заметны, а при отсутствии такового вылазят наружу.

Пришло время испытывать камень возвращения. Но для начала я отозвал суккубу, выбросил через решётку половинку артефакта и прыгнул к ней. Получилось. Вот что значит иметь вещь, не предусмотренную правилами игры. Призвал питомца, тоже получилось. Рыжик появилась не в своей камере, а в коридоре рядом со мной.

На этом все преимущества заканчивались. Больше никого я тем же способом вытащить не смог. Осмотрелся ещё раз по сторонам и увидел одного заключённого, что-то говорящего в амулет. Вот и соглядатай проявился.

— Стреляйте! — скомандовал я, указывая цель.

Два эльфийских лука — это серьёзно. Особенно если противник для правдоподобия не имеет никакой брони или магической защиты. Аймриэль и Смиринэ, ни на секунду не задумываясь, выполнили приказ. Даже не стали разбираться, кому он адресован.

— Ещё! — опять скомандовал я.

Ушастые мгновенно перевели огонь на новую мишень. Однако этот НПС оказался не так прост. И уровнем гораздо выше, и какой-то защитой снабжён.

Но она его не спасла. После первой же неудачи Аймриэль использовала свою стрелу с мифриловым наконечником. Та пробила защиту, словно её и не было. Тело осталось в камере, а стрела в нём. Если освободить своих соклановцев я не мог, то вернуть оружие вполне, что и сделал. Проник в камеру, выдернул стрелу, вернулся и отдал эльфийке. А что если…

— Возьми меня с собой, — попросила Аймриэль, которой пришла в голову та же мысль.

В любом случае попробовать стоило, если что и теряю, то несколько секунд на эксперимент. Её способ перемещения по следу абсолютно любой телепортации тоже не стандартен для Эвриволда. Попытка удалась, и на свободе нас трое, если свободой можно назвать коридор тюрьмы. Чтобы вытащить остальных, нужно добраться до камня управления.

Программа минимум — захватить весь замок. Сумасшедшая идея? Так и есть. С другой стороны, из нас троих сейчас реально рискует только Аймриэль. Будучи НПСом, может погибнуть безвозвратно. Надо её где-нибудь по пути сбросить, дать какое-нибудь важное задание или ещё что-то в этом роде. Будь у меня побольше времени, вытащил бы портал-таблетку и отправил к себе на поляну. Но, с другой стороны, прекрасно понимаю, что её лук и особенно стрела точно будут не лишними.

— Ладно, иди, — пришёл к окончательному решению я. — Но никакого геройства, как только лишишься больше чем половины жизни, сразу сдавайся.

Эльфийка кивнула в ответ, и мы пошли вперёд. Коридор никак не запирался и никем не охранялся. Вот вам и обратная сторона абсолютно надёжной и несбегаемой тюрьмы — выбрался из камеры и, считай, на свободе. Пока шли, обратился к суккубе с вопросом:

— Так что там у Кейт происходит? Мне не поступает никаких сообщений ни об уроне, ни наоборот.

— Не знаю, — ответила Рыжик. — Сообщила о поднятом бунте и больше ничего. Сейчас спрошу ещё раз.

Не знаю, каким способом петы общались между собой, надо будет позже выяснить. Суккуба на какое-то время выпала из реальности, почти сразу вернулась и ответила:

— Местные подняли бунт.

— Почему?

— Не знаю. Кейт тоже не знает.

— А я думал, у вас есть план.

— Есть, — уверенно ответила Рыжик. — Мы же выбрались.

— Пока ещё нет.

На следующем этаже нарвались на стражу. Хотя нет. Это был Торин Большая Бочка. Толстый гном командовал десятком людей-НПСов в рабских ошейниках. Те куда-то тащили грубый деревянный ящик с рояль размером. Явно такой же тяжёлый и неудобный.

Увидев меня, гном не растерялся. Очень проворно развернулся и сразу начал пинками гнать подчинённых в

противоположную сторону. Туда, откуда они только что вышли. При этом излишне громко выкрикивал, что из-за них, бездельников, оставил ведомость на груз, а без неё никак нельзя.

— Так сходи сам, мы тут подождём, — попытался возразить один из рабов.

За что схлопотал особенно сильный пинок.

— Оставить вас, бездельников, без присмотра?! — возмутился Торин Большая Бочка. — Ты меня за идиота считаешь?

Тот именно так и считал. Остальные грузчики явно тоже, но вслух делиться своими мыслями никто не стал.

— Поэтому обратно пойдём все вместе, — продолжил гном подгонять подчинённых. — Ничего страшного, ящичек совсем небольшой и лёгкий. Да и недалеко тут.

Умный гном попался, сразу почуял неприятности и убрался с их пути. Большая Бочка ушёл своей дорогой искать мифическую ведомость, а мы своей в сторону выхода. Ещё этажом выше попалась, наконец, стража, но какая-то чисто символическая. Трое НПСов, которых правильнее назвать вахтёрами, а не охранниками, уровни, и те ниже двадцатого. Но схватились за оружие, и этим решили свою судьбу. Эльфийка застрелила одного, суккуба выскочила вперёд и прикончила хвостом второго, мне достался третий. Всего по сто очков опыта с каждого, действительно никудышные стражники.

А за поворотом нам попалось ещё три, но уже настоящих стража. Во-первых, у всех троих уровни между пятидесятым и шестидесятым. Во-вторых, прекрасно вооружены и экипированы, доспехи так вообще сказка. Таким любой паладин позавидует, не говоря об обычной страже. Прекрасно сделанные доспехи червлёной стали и такие же полностью закрывающие лицо шлемы. Только щиток герба на груди блестит нетронутым металлом. В центре опять же чёрный то ли отчеканенный, то ли кованный единорог.

Вдруг все трое одним плавным движением выхватили мечи. Да, с такими не повоюешь. Даже на супернаконечники Рыжика и Аймриэль рассчитывать не стоит. Доспех сомнительно, что пробьют, а прорех нигде не видно. Словно прочтя мои мысли и желая дать шанс, каждый из воинов левой рукой поднял забрало своего шлема.

— Приветствуем, повелитель! — произнесли хором, салютуя клинками.

— Эээ… — только и произнёс я.

Очень оригинально и столь же информативно. Оглянулся назад. Никого. Посмотрел по сторонам. Слева Рыжик, справа

Аймриэль. Суккуба с эльфийкой тоже на повелителя не потянут.

— Это ко мне? — спросил я.

— Да, повелитель!

— Ждём приказов!

— Тогда проводите меня к камню управления. А то шастают тут всякие, клеток в подвалах понастроили и вообще.

— Слушаемся, повелитель!

В сопровождении трёх серьёзных воинов отправился покорять замок, потому как ковать железо нужно не отходя от кассы, а разбираться, с чего это они приняли меня за повелителя, будем потом. По пути нам попадалась ещё стража, которая встречала меня тем же самым приветствием. Всех их звал с собой. К главной башне уже подошёл отряд в полсотни воинов уровнем от пятидесятого и выше. Были и сто плюс. В воротах нас встречали совсем другие люди, сразу было видно, что они к замковой страже не относятся. Та самая мафия, которая тут хозяйничала, но при этом абсолютного контроля не имела.

— Приказываю схватить беглецов! — скомандовал один из них.

Оглянулся на своих сопровождающих. Никто не спешил выполнять незаконного распоряжения. Тогда попробовал я:

— Приказываю уничтожить самозванцев. Игроков убивать на месте, НПСов по возможности брать в плен.

Тут реакция была совсем другой. Именно та, на которую я надеялся, и совершенно неожиданная для мафии. Воины с чёрным единорогом на груди бросились в атаку. Численное преимущество было на нашей стороне, но силы при этом почти равные, победа могла обернуться большими потерями. Но этого не произошло, нам на подмогу подоспело подкрепление. Ведь стража была расставлена по всему замку, в том числе и в главной башне. Именно они и нанесли решающий удар. И вообще, сначала по всему замку, а потом в городе без всяких приказов начали уничтожать чужих игроков и задерживать НПСов. Когда я дошёл до камня управления и положил на него руку, то всего лишь подтвердил и так состоявшийся захват.

— С возвращением, повелитель, — раздался непонятно кому принадлежащий голос.

Окончание второй книги